「QUAKE Ⅲ」発売直前情報+John Romeroに直接聞いて判明した「DAIKATANA」最新ニュースなど見所満載!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

1
JANUARY 2000
No.019
月刊プレイオンライン

2000年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第1号通巻19号

マルチプレイ戦術を
チャート式で分かりやすく解説
Age of Empires Ⅱ



ジェット戦闘機バトルの
面白さを凝縮した傑作
USAF



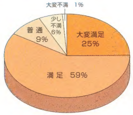
特集2
PS2の8倍のジオメトリー演算
能力が世界標準
ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦

特別企画
Handle The Special Operations!
特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド

付録CD-ROM
SPEC OPS Ⅱ
TOMB最新作
UT最新版など
1999年最高の出来の
体験版だけを厳選収録

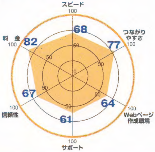
ぷららの自慢は接続品質と料金！ 約84%のお客様が「ぷらら」に満足!!

「他のプロバイダーからぷららへ乗り換えたユーザー」向けに実施したアンケート調査結果
（ぷららデータビュー '99 10月号より）

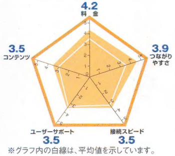


ぷららでは、毎月実施されているお客様アンケートの結果を「ぷららデータビュー」として公開しています。
http://www.plala.or.jp/plala/data/view.html

ボクらのプロバイダランキング
（「インターネットASCII」'99 9月号記事より）
総合満足度　第4位　75point



プロバイダ通信簿'99夏
（「日経ネットナビ」'99 7月号記事より）
ぷらら　第4位　偏差値 63.2



※グラフ内の白線は、平均値を示しています。

もっと身近に、もっと便利に。

スタンダードAP/スーパーAPが124地域に順次拡大！（99年11月末現在）

ぷららアクセスポイント一覧（スーパーAP／スタンダードAP／ベーシックAP）

【スーパーAP】44地域　アナログK56flex・V90対応／ISDN同期64kbps対応
【スタンダードAP】112地域　アナログK56flex・V90全国拡大中／ISDN同期64kbps対応
【ベーシックAP】124地域　アナログK56flex・V90対応／ISDN同期64kbps対応
「スーパーAP」及び「スタンダードAP」及び「ベーシックAP」の設置地域：赤色表示
「スタンダードAP」及び「ベーシックAP」の設置地域：青色表示
「ベーシックAP」のみ設置地域：黒色表示

◆北海道　札幌(011) 函館(0138) 釧路(0154) 帯広(0155) 旭川(0166)　◆東北　弘前(0172) 青森(0177) 八戸(0178) 秋田(018) 盛岡(019) 仙台(022) 山形(023) 福島(024) いわき(0246) 郡山(0249)　◆北陸　新潟(025) 上越(0255) 長岡(0258) 金沢(076) 富山(076) 高岡(0766) 福井(0776)　◆関東　前橋(027) 高崎(027) 太田(0276) 宇都宮(028) 水戸(029) 土浦(0298) 石岡(0299) 東京(03) 府中(042) 立川(042) 相模原(042) 所沢(042) 三鷹(0422) 八王子(0426) 青梅(0428) 飯能(0429) 千葉(043) 市原(0436) 木更津(0438) 川崎(044) 横浜(045) 厚木(046) 平塚(0463) 小田原(0465) 藤沢(0467) 横須賀(0468) 市川(047) 船橋(047) 柏(0471) 成田(0476) 久喜(0480) 川口(048) 熊谷(048) 浦和(048) 草加(0489) 川越(0492)　◆中部　長野(026) 松本(0263) 諏訪(0266) 名古屋(052) 浜松(053) 豊橋(0533) 静岡(054) 甲府(055) 富士吉田(0555) 沼津(0559) 瀬戸(0561) 東海(0562) 岡崎(0564) 豊田(0565) 刈谷(0566) 春日井(0568) 半田(0569) 美濃加茂(0574) 岐阜(058) 大垣(058) 一宮(0586)　◆近畿　津(059) 四日市(0593) 大阪(06) 寝屋川(0720) 富田林(0720) 堺(0722) 岸和田(0724) 高槻(0726) 池田(0727) 八尾(0729) 和歌山(073) 奈良(0742) 大和高田(0745) 京都(075) 大津(077) 宇治(0774) 神戸(078) 姫路(0792) 加古川(0794) 西宮(0798)　◆中国　広島(082) 呉(0823) 宇部(0836) 山口(0839) 福山(0849) 松江(0852) 鳥取(0857) 岡山(086) 倉敷(086)　◆四国　高松(087) 徳島(088) 高知(088) 松山(089)　◆九州　福岡(092) 北九州(093) 久留米(0942) 大牟田(0944) 長崎(095) 佐賀(0952) 佐世保(0956) 熊本(096) 大分(097) 那覇(098) 宮崎(0985) 鹿児島(099)　(124地域)

※PIAFS専用APは、32kbps用　全国14ヶ所、64kbps用（NTT DoCoMo方式）全国11ヶ所がご利用いただけます。
※さらに、世界約150ヵ国3000ヶ所以上のアクセスポイントがご利用いただける国際ローミングサービスも用意しています。

入会金無料

インターネットセット	種別	時間帯固定制	早朝2時～深夜23時までの21時間は毎日使い放題。深夜23時～早朝2時までは月15時間まで追加料金なし。
	月額料金	**1,800円／月**	
	利用AP	スタンダードAP	
	フリーチケット	1,200円分／月	
スーパーインターネットセット	種別	完全固定制	1回線5名様限定のコース。完全固定制でヘビーユーザーにおすすめ。
	月額料金	**3,500円／月**	
	利用AP	スーパーAP	
	フリーチケット	2,500円分／月	
ぷららライト	種別	完全従量制	無料でメールアドレスが取得できます。7円／分の完全従量制で使った分だけのお支払い。
	月額料金	**なし**	
	利用AP	ベーシックAP	
	フリーチケット	なし	

契約料／3,000円

法人向けビジネスセット	種別	完全固定制	接続ID+メールアドレスのベーシックなダイアルアップ接続サービス。完全固定制で使い放題。月額換算2,100円でとてもリーズナブル。
	年間使用料	**25,200円**	
	利用AP	スタンダードAP	
	フリーチケット	なし	

※フリーチケットは、プライベートホームページ、複数メールサービス、メールエクスチェンジなどのぷららの有料付加サービスがフリーチケットの金額分追加料金なしでご利用いただけるとってもうれしいサービスです。
※法人情報満載の「ビジネスナビゲーター」で法人サービスの詳細がご覧いただけます。
URL http://biz.plala.or.jp/

個人向け訪問インターネット接続支援　ぷららEasyセットアップサービス

電話1本でぷららのご入会から、ご自宅のインターネット設定までぷららにオ・マ・カ・セ！

3,900円（らくちんコース）

●お問い合わせ・お申し込みは専用フリーダイヤルへ
インターネットは　ス　バ　ヤ　ク　イージーへ
0120-488912

入会方法

TRY1 「ぷらら」ホームページの入会ページからサインアップ
http://www.plala.or.jp/plala/start/ver16/

TRY2 法人用・個人用（ぷらら入会キットCD-ROM）請求先（自動応答・24時間受付）
札幌 011-233-6508　東京 03-5972-5169　名古屋 052-454-2593
大阪 06-6306-9472　福岡 092-483-6783

雑誌番号　19946

オンラインサインアップに関するご質問
TEL 03-5954-5330（日曜祝日を除く、平日12:00～21:00 ／土曜日12:00～19:00）
法人サービスに関するご質問
TEL 03-5954-7257（土日祝日を除く、平日9:30～18:00）　URL http://biz.plala.or.jp/

ネットワークを、すべての人に。
ぷらら

ジーアールホームネット株式会社
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-11-1 日本生命東池袋ビル



初めてでも安心★スイスイ使える

日本テレコムのインターネット「ODN」

ODNダイヤルアップサービス:入会金無料!! 月額1,950円(メールID込み 定額制)

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京~大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

アクセスポイント全国175都市に拡大中! (開設済)釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・弘前・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。(9月以降開設予定)茂原、その他40都市に拡大予定。 各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)※どちらもOK。※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。*56kb/sモデムのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ずしも56kb/sで接続されるとは限りません。*上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。

◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/120秒でつながります。(アナログ 33.6kb/sの場合)アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。

*ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
*0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。

海外出張に便利! 国際ローミングサービスで提携先のプロバイダー(海外150ヶ国、4000のアクセスポイント)から、インターネット接続が出来ます。

*国際ローミングサービスのご利用に関しては、別途接続料金30円/分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
*ローミングエリアの通信環境や提携先プロバイダーの都合等により、ご使用できない場合がございますのでご了承下さい。

ニーズに合わせたお得なプラン。入会金は無料!!
◎モバイルプラン※(月額980円:定額制)●ケイタイからの接続専用
◎デイプラン(月額1,300円:定額制)● 5:00~20:00の限定利用
※J-Phone、DoCoMoでご利用いただけます。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。

ODN
Open Data Network

*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*記載の価格は消費税別

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。

●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル ODNサポートセンター フリーコール 0088-86(ODNサービス案内・無料) フリーコール 0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00~21:00(平日)9:00~18:00(土曜)※日・祝祭日休 ＜FAX＞0088-22-8850(24時間無料着信) ＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

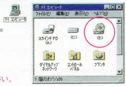


はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95･98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯･PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯･PHS)」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。
(注)Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様が、ODNスターターキットをご使用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様のInternet Explorerの設定を変更します。既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意下さい。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いかねます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



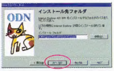
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。
(標準は「標準インストール」)



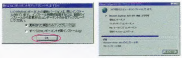
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。
(標準は「はい」)



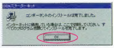
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



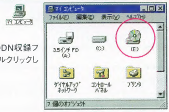
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

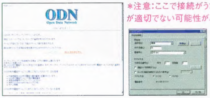


②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯･PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯･PHS)」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
***注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。**

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
***注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。**



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続



①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。
②パスワードを入力し接続して下さい。



※ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

ご不明な点は**ODNサポートセンター**
フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート･無料) フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内･無料) へお問い合わせください。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

Play Online

ニュース

022 Play Online NEWS Summary

●GP3、Motocross Madness 2などビッグタイトルの最新作情報満載
●Verant Interactive社にEQ拡張パックの開発状況を聞く
●DTIがゲームと連動したインターネット番組を放送

国内外の売れ行きが一目で分かる
036 パソコンゲーム売上げランキング
038 ソフトウェアリリーススケジュール

特集1

054 USAF



ゲーム性を前面に打ち出したフライトシム「USAF」。この特集では、「FALCON 4.0」「FLANLER 2.0」の2大戦闘機フライトシムとの比較検証で、USAFの魅力を徹底的に解明。また、搭乗できる全8種類の機体解説、マルチプレイでのテクニックも併せて掲載する

066 FLANKER 2.0



ホストがミッションを作成しなければ対戦できないという特質を踏まえ、今回の特集ではミッションエディターを徹底解説する。多機能のゆえに分かりづらいこのエディターを分かりやすく解説し、マルチプレイで楽しめる対戦／協力ミッション作成のポイントを併せて伝授する

Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings

060

第2回目の攻略では、マルチプレイで役立つ戦術を重点的に紹介。攻撃時／防御時別の有益な機能とテクニック集や、マルチプレイのマップ別戦術と併せて、具体的な最速攻撃手順を徹底解説!



特別企画

Handle The Special Operations!
特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド 070



今、いちばん熱いマルチプレイを体験できるのが、特殊部隊シミュレーションだ。「RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR」をはじめとする、このジャンルのゲームには、戦略性、チーム連携、ミッション遂行といった独特の楽しみがある。注目作、「DELTA FORCE 2」「SPEC OPS Ⅱ」の攻略も絡めつつ、その魅力を徹底解説。マルチプレイ必勝テクニックも完全網羅した

1
January 2000

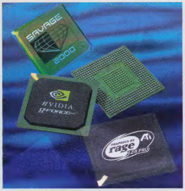
CONTENTS

特集2

PS2の8倍のジオメトリー演算能力が世界標準

ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦 093

この冬に登場する最新ビデオカードは、コンシューマーゲーム機などに採用されているものとは比較にならない強力なポテンシャルを持っている。これらの製品を一堂に集め、最新のゲーム上でパフォーマンスをチェックする。2000年以降に登場するビデオチップのトレンドや禁断のクロックアップ方法も公開するなど、必見の情報満載!



ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 043

- SLAVE ZERO
- DEMOLITION RACER
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT
- IMPERIUM GALACTICA 2
- デオグラシアス
- テーマパークワールド
- FREESPACE 2
- GTA 2
- FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

Play Online Sneak Preview

DAIKATANA 080



「QUAKE」のゲームデザイナーJohn Romeroが心血を注いで作り上げた3Dシューティング「DAIKATANA」が、ついにベールを脱いだ。実際に開発現場でプレイしたプレビュー版を基に、最新の情報を凝縮して掲載

連載

035 ゲーマーズドリームExpress
040 Play Onlineクロスレビュー
042 ベータテスター:THE CHOSEN「SILENT HUNTER Ⅱ」
084 難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!「ダンジョンキーパー 2」
086 ただで遊べるネットワークゲーム
088 MSN Gaming Zone定点観測 Gamer's BATTLE GROUND
104 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
106 KOWS'S PRESENTS MASCHINEN KRIEGER
108 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
110 EVERQUEST定点観測 Norrathの街角から
114 QUAKE定点観測 IMPULSE 999「QUAKE Ⅲ ARENA」発売直前最新情報
118 ULTIMA ONLINE定点観測 UO.net
120 battle.net定点観測 Blizzard from Far East
124 つなぎ方、始め方、マナーが分かる ネットゲームNewbies
130 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
132 いかさま野郎 チートコマンダー
134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
139 Play Online Mac館
140 Play Online SQUARE
142 私が最初にハマったゲーム

その他

021 付録CD-ROMハイライト
079 バックナンバーと定期購読のお知らせ
128 読者プレゼント 最新マザーボードとAthlonが当たる!
136 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。


FIGHTING STEEL™
WORLD WAR II SURFACE COMBAT
1939-1942
12.17
ON SALE
Windows®95/98
¥8,800（税別）
ファイティング・スティール
完全日本語版
● 第二次世界大戦中に活躍した、連合軍・ドイツ軍・日本軍の軍艦及び海戦兵器の全てが、超美麗３Ｄグラフィックで登場。
● 太平洋・大西洋での激戦が、歴史に基づいた１０以上のシナリオで再現。
● キャンペーンモードでは、ガダルカナル沖での日米決戦など４種類を用意。
● 多彩なカメラ視点と演出効果により、究極の臨場感を表現。
● インターネットプレイ対応。
大和（やまと）・金剛（こんごう）・榛名（はるな）など、大日本帝国海軍の軍艦が４０隻以上登場。
海戦シミュレーションの最高傑作！
不沈艦伝説再び…
©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors. All rights reserved. The SSI logo is a registered trademark and Fighting Steel World War II Surface Combat 1939-1942 is a trademark of TLC Multimedia Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. all other trademarks are the property of their respective holders. Cover photograph: Used with the permission of The Trustees of the Imperial War Museum, London（IWM A 9284）. For Sale In Japan Only. USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO CERTAIN RESTRICTIONS AND LIMITATIONS OF WARRANTY UNDER THE LICENSE AGREEMENT CONTAINED HEREIN.
Developed by
Divide by Zero, Inc.
MEDIAQUEST
発売元：株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月〜金曜日 13:00〜17:30） URL http://www.mediaquest.co.jp



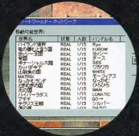
MECHWARRIOR®3
メックウォーリア3 完全日本語版
世紀末の破壊王(メックウォーリア)よ、
砲煙弾雨の戦場を闘い抜け！
★18種類のメックを巧みに操り、35種の武器を駆使し、20以上のミッションを遂行せよ。
★腕・肩・足と各部位が受けたダメージをリアルに再現する驚異的な3Dアニメーション。攻撃のダメージは建物や地形にまで波及。
★破壊されたメックのパーツを流用することも可能
★最大8名まで同時対戦可能なマルチプレイヤー・モード
1999.12.10.Fri.ON SALE
Windows®95/98 ¥9,800(税別)
© 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. MicroProse is a trademark of Hasbro. BattleTech Material © 1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are trademarks or registered trademarks of FASA Corporation and Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Used under license. All other trademarks are the property of their respective holders.
FASA CORPORATION
Microsoft
ZIPPER INTERACTIVE
MICROPROSE
HASBRO Interactive
BATTLETECH
※Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
※表示発売日は発売予定日です。
ネットワーク対応

ARTDINK

あなたの冒険が、

リアルワールド
ネットワークに広がる
「ルナティックドーンIV」
の世界。
プレイヤーの数だけ
遊べる世界がある。

http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html

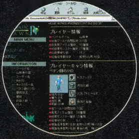


多くのプレイヤーの世界が
掲載された一覧表を見て、



最大16人でプレイ可能に







気にいった世界があればホームページをチェック



霧が立ち込める幻想の世界



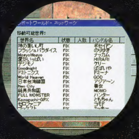
雨が降りしきる熱帯の世界



陽炎がゆらめく灼熱の世界

フィックスワールド
オフライン時の
プレイヤーの世界を
訪れることも可能。

http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html



登録されたセーブデータの中から
行きたい世界を選択



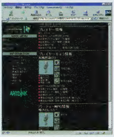
オフラインでも
フィックスワールドで遊べる

自由な冒険はネットワークで
さらに進化を遂げる！

リアルタイムで刻一刻と変化していくあなたのデータが、
ボタン一つでホームページに反映される
「ホームページ自動生成機能」を搭載。
また、いかなる時でもすべてのプレイヤーの世界を訪れることが
出来る機能、「ワールドパーマネントエントリーシステム」。
さらに新たなイベントを追加、魔法のシステムも一新。
すべての機能は新しいネットワークゲームの世界を切り開くために。
シリーズ最新作「ルナティックドーンIV」、登場。

あなたの世界が無限に広がる、
ホームページ自動生成機能

一切の難しい操作はありません。ボタン一つであなたが造り上げたホームワールドの情報を、ホームページに載せることで世界へと発信。ゲーム中で気になった情報も、最新の情報がリアルタイムで入ります。



ネットワークゲームの

いかなる時でも、全てのプレイヤーにすべての世界での冒険を可能とするのが、この「ワールドパーマネントエントリーシステム」。移動先のプレイヤーのオン/オフラインをアートディンクサーバが自動で判断し、オンライン時には他のプレイヤーと世界を共有できる「リアルワールド」へ、オフライン時にはホームページ上のワールドデータ「フィックスワールド」へとプレイヤーをいざないます。これによって冒険をする世界が格段に広がりました。


ルナを創り出す。
Windows 95/98
Windows NT 4.0 対応
1人でも
ネットワークでも遊べる
ホームページから世界が広がる
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
天候の概念を取り入れて
美しくなったビジュアル
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
データが豊富になって
ARTDINK
ルナティックドーンIV
ファンタジーRPG
LUNATIC DAWN IV
ルナティックドーンIV
So-net
今すぐつながる
オンラインサインアップソフト収録！
入会金無料特典付
2000年3月31日迄
「ワールドパーマネントエントリーシステム」
新開地となるW.P.E.Sの概念
インターネット
アートディンクサーバ
ユーザー1
HP
ユーザー2
セーブデータ
「フィックスワールド」
オフライン
ユーザー2
ユーザー3
「リアルワールド」
ユーザー4
「リアルワールド」
ユーザー5
「リアルワールド」
オンライン
オンライン
オンライン
LUNATIC DAWN IV
ルナティックドーンIV
ファンタジーRPG 1999年11月26日(金)新発売/標準価格12,800円(税抜)
ルナティックドーンIIIからのアップグレード版も同時発売/標準価格6,800円(税抜) アップグレード版は初回限定製品です。
●オペレーションシステム／Windows®95 日本語版、Windows®98 日本語版、Windows NT®4.0 ※日本語版●対応CPU/MMX Pentium 200MHz以上(Pentium II 300MHz以上推奨)●必要メモリ/32MB以上(64MB以上推奨)●ハードディスク容量/400MB以上●グラフィックボード/High Color(16ビット)65,536色表示800×600ドット以上(1280×1024ドット以上推奨)●対応音源/PCM音源●メディアドライブ/4倍速以上のCD-ROMドライブ(8倍速CD-ROMドライブ推奨)●入力機器/キーボード/マウス●通信/28800bps以上のモデム(ISDN 64Kbps以上推奨)●備考/Microsoft IntelliMouse対応　※Service Pack3以降必須
※画面写真は開発中のものです。
©1999 ARTDINK.All Rights Reserved.
©ARTDINK.All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク


Microsoft
ENSEMBLE STUDIOS
1999年11月26日、
エンパイア再降臨。
ローマ帝国滅亡——。
そして再び新たな覇権をめぐる闘いが始まった。
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
リアルタイム ストラテジー ゲーム
マイクロソフト エイジ オブ エンパイア II エイジ オブ キング
●マイクロソフト インターネット ホームページ http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/game/age2/
●電話でのお問い合わせ／カタログのご請求は：カスタマー インフォメーション センター：東京（03）5454-2300 大阪（06）6245-6995
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」（電話:03-5454-7985）までご連絡ください。
マイクロソフト「2000年対応インフォメーション センター」（電話:03-5354-4626 ※2000年3月末日まで）にお問い合わせください。
マイクロソフト株式会社



HUDSON
Dreamcast
音楽シーンを操作しろ。
いい曲はチャートを独占する、いい曲は新人をブレイクさせる。
SUPER PRODUCERS
目指せショウビズ界
ネットワーク対応「シンガー育成冒険シミュレーションゲーム。スーパープロデューサーズ〜目指せショウビズ界〜
NOW ON SALE! ¥6,800


Microsoft
Microsoft
MICROSOFT®
SIDEWINDER®
パソコン ゲーム
アクション最前線!!
ゲーム コントローラが新たな一歩を踏み出した
3D キャラクタ ゲームに最適化された新型のコントローラ
アクションをさらに躍動させるゲーム パッド
レース ゲームを手軽に楽しむためのステアリング
高度化するソフトウェアに対応するだけの機能が
ハードウェアにも求められるようになった
そしてマイクロソフトは、この冬3つの答えを出す

Microsoft Game Controller History
ゲームコントローラ制作の歩み

1999年11月19日に、マイクロソフトから3種類のゲームコントローラが発売された。これらの製品は、一朝一夕で出来上がったものではない。今までマイクロソフトが開発してきたさまざまなゲームコントローラの技術と経験がフィードバックされているのだ。マイクロソフトのゲームコントローラの歴史を、パソコンの技術革新や当時の人気ゲームを交えて振り返ってみよう。

1995年
Windows 95発売直後 MS-DOSゲームが主流

マイクロソフトのゲームコントローラの歴史は、1995年に同時に発売された"サイドワインダー"と"サイドワインダー 3D プロ"から始まる。Windows 95の発売とほぼ同時期で、当時のゲームのプラットフォームはMS-DOSが主流。Windows用のゲームはほとんど発売されていなかった。Windows用のものでも、Windows 3.1への対応がほとんどで、Windows 95専用のものは少数派だった。この二つのコントローラはMS-DOSとWindows 3.1/95での使用を前提にして作られている。この時期に発売されていたタイトルは、「MORTAL KOMBAT2」「ALONE IN THE DARK 3」など、シングルプレイ用のMS-DOSタイトルが目立つが、「DOOM」「Microsoft Flight Simulator Ver.5.1」など、後のネットワークゲームの基礎になるタイトルを見ることもできる。



サイドワインダー
[illegible] アナログスティックにスロットルコントロール、[illegible] MS-DOSのほか、[illegible]

サイドワインダー 3D プロ
サイドワインダーと同時に発売された製品。スティック部分に四つのボタンとハットスイッチ、本体ベース部にも四つのボタンを装備しており、本格的なフライトシミュレーターでも使用可能。デジタルスティックを採用し、従来のジョイスティックに比べて応答の速さや精度が高い

1996,1997年
DirectX 5.0リリース 本格的なネットワークゲームが登場

1996年になると、OSはWindows 95へのシフトが進み、発売されるゲームタイトルのほとんどがWindows 95対応となる。これは、DirectX 5.0のリリースによって、高度なグラフィックやサウンドを導入したゲームの開発が容易になったことが後押ししていると言えるだろう。また、家庭へのインターネットの普及が爆発的に進み、ネットワークゲーマー[illegible]増えていった時期でもある。そのような状況下で発売され、大ヒットしたタイトルが「DIABLO」だ。マルチプレ

サイドワインダー ゲーム パッド
1996年11月に発売されたゲームパッド、8方向キーに六つのボタン、二つのトリガーを装備しており、多くのゲームを快適にプレイできる。対戦格闘ゲームやスポーツゲームで多人数プレイをしたい多くのユーザーに受け入れられた



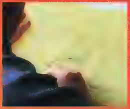
サイドワインダー デュアル ストライクの開発者に聞いた
ゲームコントローラができるまで

エルゴノミクス(Ergonomics)。これは人間工学に基づいてデザインされたハードウェアにも使われる言葉だ。ここでは、新製品であるサイドワインダー デュアル ストライクの開発に深く携わったWolfgang Mack氏へのインタビューを基に、マイクロソフトが人間工学を生かしてハードウェアを設計していく過程を探ってみた。

Stage 1
コンセプトデザインの立案

現在、3Dシューティングゲーム[illegible]の間で主流となっているキーボードとマウスによる操作は、慣れるのに時間がかかり、初心者には悩みの種でもある。サイドワインダー デュアル ストライク(以下、DS)は、パソコンゲームのシェア拡大を狙って企画されたもので、キーボードとマウスによる操作をマスターすることの[illegible]初心者にも受け入れやすいコントロール性を求めた結果、生まれたものである。
また、キーボードとマウスは、パソコン使用時間の多くを占めるワープロや表計算ソフトと結び付くイメージが強く、「ゲームはゲーム専用のコントローラで、というゲーマーのファンタジーをくすぐるため」(Wolfgang Mack氏)の用途もあるらしい。ちなみに、DSのコードネームである"ZULU"は、このコントローラに部族戦士の攻撃的なイメージを与えるために付けられていたものだ。 (立案期間:6カ月)





DSはコンフィグレーションスタディーの専門家であるWolfgang Mack氏と、ユーザビリティー部門のエキスパートThomas Brook氏によって考案された。工業デザインを担当するChristopher Alviar氏が、まずラフスケッチによってビジュアル化していったという

今回、話をうかがったWolfgang Mack氏、プログラム・マネージャとして、マイクロソフトのゲーミング・デバイス ハードウェア・グループを統括する

Stage 2
フィジカルアーキテクチャーの設計



各関係者のアイデアをまとめ上げたコンセプトを"[illegible]"にするステージである。DSの設計はかなりの試行錯誤があり、最初はジョイスティックのレバー部分の下部に、ダイアル式の方向選定器具を取り付けたようなものからデザインが開始された。このプロジェクトのマネージメントを担当した関係者も「サイドワインダージョイスティックのパーツを再利用できればと思っていたんだけど、そんなに甘いもんじゃなかったですね」と以前本誌に話してくれた。モックアップ(試作品)を作り上げるのに時間がかかり、タイプに別けただけでも15種類、実際に制作されたものはそれ以上に及んだという。
人間工学のスペシャリストが実際に活躍し始めるのもこの時期からで、さまざまな人種や体格を統計化して、デザインに役立てている。長時間握り続けるコントローラを想定しているため、使いやすく疲れにくい形にするのである。操作性と体感を突き詰めた結果、ジョイスティック型のコントローラはゲームパッドのような形へと修正され、やがてポイントデバイスの右側にマウスを装着したような現在の形へと変化していったのだ。 (設計期間:4カ月)

1998年
Windows 98発売
さまざまなUSB機器が登場

1998年にはWindows 98が発売され、USBが本格的にサポートされるという大きな変化が起こる（Windows 95でもOSR2ではサポートされていたが、OSR2のプリインストール限定のみという性質上、USB機器は爆発的ヒットにはならなかった）。USBマウスやUSBスピーカーなど、さまざまな周辺機器が発売された。この時期にはUSB接続のゲームコントローラも投入された。中でも、サイドワインダー フリースタイル プロはコントローラの傾きによって操作するという、斬新なアイデアが採用されていた。この時期の人気タイトルを見てみると、「HALF-LIFE」「UNREAL」などの3Dシューティング、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」「BALDUAR'S GATE」といったネットワークRPGに加えて、「STARCRAFT」「Age of Empires」[illegible]

イが簡単に始められる上に、中毒性の高さから、日本で毎晩ダンジョンに潜るプレイヤーが続出した。この大ヒットによって海外製ネットワークゲームが数多く輸入されるようになった。「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE」といったビッグタイトルもリリースされ、このころに初めてネットワークゲームをプレイした人も多いのではないだろうか。ゲームコントローラも強力な三つの製品が投入された時期だ。



サイドワインダー フリースタイル プロ

1998年10月に発売されたゲームパッド。サイドワインダー ゲームパッドの基本的な操作形態を踏襲しているが、内蔵されている超高感度モーションセンサーによって、コントローラを傾けるだけで操作できるようになった。ゲームに熱中するプレイヤーの体の動きに注目したアイデアが光る



1998年12月に発売されたマイクロソフト初のレーシングゲーム用ステアリングホイール。手が滑りにくいエラストマーラバー素材を採用したステアリング部や、ノンスリップ加工を施したペダルなど、プレイのしやすさを追求した作りとなっている。レースゲームファンからの人気が高い製品だ

サイドワインダー フォース フィードバック ホイール



サイドワインダー フォース フィードバック プロ

1997年10月に発売されたデジタルジョイスティック。DirectX 5.0に含まれるDirectInput Force Feedback API 5.0に対応しており、フォース フィードバック効果を体感できる。使いやすさに加えて、フォースフィードバックによるリアルさを提供したコントローラ



サイドワインダー プレシジョン プロ

[illegible]

1999年
飽くなき追求を続ける新技術の採用

こうしてマイクロソフトのゲームコントローラの歴史を振り返ってみると、フォース フィードバック機能への対応や、USB接続など、新しい技術を積極的に導入していることが分かる。また、サイドワインダー フリースタイル プロの超高感度モーションセンサーの採用など、ほかの周辺機器メーカーでは真似のできない、新しい操作形態を提供しようとする姿勢も見える。今秋に新しく発売された3種類の製品にも、使いやすさだけでなく、新しい試みがなされている。この探究心が製品に反映されているという点が、マイクロソフトのゲームコントローラの魅力と言えるのではないだろうか。

左から四つめまで[illegible]クアップで、最後が完成品[illegible]



Stage 3
ソフトウェアの開発

[illegible]耐えられるものでなければならない。この行程では、DSを3Dシューティングゲームに使用するにあたり、意図されたゲームプレイに完全に対応できる操作性を確立していく。開発者たちはこのころ、「おそらく、こういう革命的なコントローラが今まで出てこなかった理由があるんじゃないか」という恐怖心と戦っていたらしいが、実際にソフトを開発していくことで、"新しいコントローラの発明"という意義を同時に見出していた。

（開発期間:4ヵ月）

Stage 4
テスティングと再調整

ハードウェアのテスティングと一口に言っても、テスターがそのコントローラを使用して感想を述べるようなものではない。マイクロソフトのハードウェア部門では、徹底したテスティングが行なわれており、テスターの周囲にカメラを設置したり、体部にはセンサーを取り付け、どの筋肉が使用されているか、どこを見ているかなどを細かくチェックするのだ。コンセプトから具現化されていった人間工学によるデザインが、ようやく確立するのである。
DSのテストに携わった人物は30人程度に及ぶが、その中にはプロゲーマーとして有名なThreshことDennis Fong氏もかかわっていた。もっとも、Thresh氏はキーボード／マウス操作のエキスパートであり、それ以外のコントローラはオプションでしかあり得ない。それは、Wolfgang Mack氏を始めとする開発陣も理解していたようで、Thresh氏もマイクロソフトの操作性の分析結果には舌を巻いていたという。

（テスティング／再調整期間:4ヵ月）

以上が、DSで実際に行なわれた開発行程の様子である。開発期間に18ヵ月を要し、ソフト／ハードウェアエンジニア、ユーザビリティースペシャリスト、デザイナー、そしてエルゴノミクスエキスパートなどを中核とする15人程度のチームによって生み出された。あのような形のコントローラが出来上がるまでには、これだけの日数と人員が導入されていたのだ。



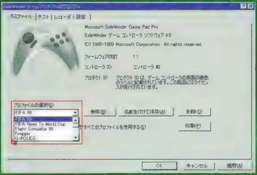
画面はジョイスティックのテスティング時のものだが、体部[illegible]いガラスを隔てた隣の部屋で統計が取れるようになっている。[illegible]

新製品がすぐに使いこなせる
ゲームコントローラソフトウェア活用講座

マイクロソフトのゲームコントローラには、有効に使用するための“サイドワインダー ゲーム コントローラ ソフトウェア”が付属している。しかしながら、このソフトには多くの機能があるため、初心者には分かりにくい面もある。ここでは、新製品2機種の設定方法と便利な機能について紹介していこう。

サイドワインダー ゲームパッド プロの設定方法

サイドワインダー ゲーム パッド プロは、特別に設定することが少ない。各ゲームに合わせて用意されたプロファイルを使用すれば、そのゲームに合った設定になるという優れものである。ここでは、「FIFA 99」のプロファイルが流用できる「FIFA 2000」での遊び方のこつを紹介しよう。まず、ゲームを始める前に、そのゲームのプロファイルを選択する必要がある。“サイドワインダー ゲーム コントローラ ソフトウェア”(以下、GCS)を開き、“プロファイル”からFIFA 99を選択すれば設定完了。次に、“レコーダ”でゲーム中のどのアクションがボタンに割り当てられているかを確認する。ゲーム中にプレイしながらボタンをわざわざ確認する必要はない。



GCSには、多くのゲームのプロファイルが含まれている。プレイしたいゲームのプロファイルがある場合、それを選択するだけで快適にゲームをプレイできる

アナログ入力で微妙な操作が実現

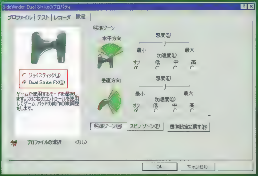
サイドワインダー ゲーム パッド プロの方向パッドは、二つのモードをサポートしている。“標準”モードではデジタル入力になる。格闘ゲームなど、正確なコマンド入力を要求されるゲームの場合に設定すると良い。もう一つの“プロポーショナル”モードでは、360°の全方向入力を可能にするアナログ入力になる。レーシングゲームやスポーツゲームといった微妙な操作が要求されるゲームに有効である。



“プロポーショナル”モードに設定すれば、プレイヤーやパスを360°の全方向へ操作できるようになる

サイドワインダー デュアル ストライクの設定方法

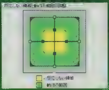
サイドワインダー デュアル ストライク(以下、DS)はまったく新しいタイプのコントローラである。ここでは、DSを使用する場合の設定のこつを紹介しよう。DSを使用する際には、まずこのコントローラの最大の特長である回転ポッドをひねるという動作を、ジョイスティックの動きとマウスの動きのどちらに使用するか選択する必要がある。この設定はGCSの“設定”で行う。ジョイスティックとして使用する場合は“ジョイスティック”、マウスとして使用する場合は“Dual Strike FX”を選択する。後はボタンにゲーム中で使うアクションを割り当てていけば良い。このジョイスティックとマウスの両方の動きが割り当てられるという機能は、今までのゲームコントローラにはないもので、ピンとこない人もいるだろう。ジョイスティックとマウスのどちらでも操作できる「メック ウォーリアー3」を例に、二つのモードによって操作形態がどのように変化するのか見てみよう。



ゲームに合わせて、どちらのモードがいいか選択することから始めよう。ボタンの設定はその後でよい

回転ポッドの微調整が可能

DSの回転ポッドは、ジョイスティックで言えばスティックに当たる部分である。この調整をしっかりしないと、正確にコントロールすることはできない。GCSでは細かい調整が可能で、あそびの設定やDual Strike FXモード時のひねるスピードによる加速度設定など、調整項目は多岐にわたる。最初のうちは誤動作が多くなるため、あそびの範囲を広めにしておき、慣れてきたら狭くすると良い。



設定はウインドウ内の青のポイントをドラッグするだけの簡単なものだ。まず黄色の範囲を広めにしておこう

Mechの移動が楽になる
ジョスティックモード

ジョイスティックモードの場合、回転ポッドをひねるという動作は、Mechの向きを変える時に使用することになる。方向転換がスムーズに行えるので、移動を重視する人にお勧めの設定だ。また、ジョイスティックモード時では、左手親指に当たる方向パッドはハットスイッチになる。左右にいる敵を攻撃したい場合、このボタンで素早く左右を向いて攻撃しよう。その横にあるX/Yボタンには、ハットスイッチとの同時操作の機会が少ない前進と後退を割り当てる。右手親指に当たる四つのボタンには、ジャンプジェットや火器系統、ターゲッティングのキーを割り当てる。左右のトリガーボタンには、Mechの上半身の向きを変える動作を割り当てれば設定は完了だ。

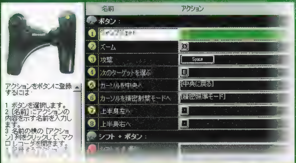
この設定では、Mechの移動はスムーズに行えるが、ターゲットカーソルを動かせないので、射撃時の命中精度は低くなる。高速に移動しながらのヒット&アウェイ戦術を得意とする人にお勧めである。



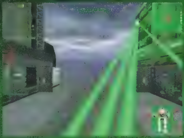
ジョイスティックモードで回転ポッドを[illegible]Mechが斜め上を向く。レーザーはあくまで画面中央に[illegible]

射撃の精度が上がる
Dual Strike FXモード

Dual Strike FXモードを選んだ場合、回転ポッドはマウスとして使用する。あたかもマウスであるかのようにターゲットカーソルを操作できるので、射撃の精度を上げたい人にお勧めだ。この場合、左手親指に当たる方向パッドには、移動関係を割り当てるのが良い。右手親指に当たる四つのボタン、および左右のトリガーボタンには、ジョイスティックモードと同様に火器系統と上半身の向き変更を割り当てる。X/Yボタンは、Dual Strike FXモードでのみ設定できる“中央に戻る”“精密照準モード”を割り当てたい。“中央に戻る”は、ターゲットカーソルをすぐに画面中央に戻すことができる機能。“精密照準モード”は、細かい照準合わせを可能にしてくれる機能だ。細かい移動はできないものの、精密な射撃ができるので、火力を重視した重武装Mechが操りやすい。



Dual Strike FXモードを設定した例。5、6番の[illegible]アクションは、このモードならではの機能。ジョイスティックモードの場合は、前進/後退に割り当てると良い



Dual Strike FXモードでは、ひねった位置にターゲットカーソルが移動する。このモードでは、画面内であればどこでも照準を合わせ、攻撃できる


DEC.16.1999
SHE RETURNS
迫る異形の生物、飛び交う弾丸。
種の存亡を賭けた、壮絶なる決戦ふたたび。
決してためらうな。動くものは、撃て。
Parasite Eve II
パラサイト・イヴ2
Cinematic Adventure
SQUARESOFT
http://www.square.co.jp/~pe2/
Information
コンビニエンスストアでご予約の方に
をプレゼント
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー スクウェア ユーザーサポート
PlayStation


テーマパーク ワールド
theme PARK™
WORLD
つくる、あそぶ、ネットする。
今日からキミは、テーマパークのオーナーだ!!
どんなアトラクションを設置するか?
ショップはどうするか? スタッフは? トイレ掃除は?
…すべてはキミの創造力しだい!!
子供たちの笑顔あふれる、
夢いっぱいのテーマパークを完成させよう!!
4つの"テーマ"が待っている!!
ロストキングダム
むかしむかしの古代文明を再現した世界。
恐竜が歩きまわる時代にタイムスリップ!!
ハロウィーンワールド
コワくて楽しい魔の世界が広がっている。
恐怖とスリルを思いっきり体験!!
ワンダーランド
夢と魔法が支配する、とっても不思議な
空間。ファンタジーの世界へようこそ!!
スペースゾーン
壮大なる銀河をイメージした神秘的な世界
宇宙の不思議と未来のテクノロジーがいっぱい!!
オンラインワールド
インターネットを利用して「オンラインワールド」を訪れてみてください。プレイヤー同士で、相手のテーマパークを訪問したり、自分のテーマパークに招待したり、テーマパーク内でチャットを行ったり、さまざまなプレイを楽しむことができます。
http://www.ThemeParkWorld.com
遊園地シミュレーション
Windows®98/95対応ソフト
完全日本語版
'99年12月10日発売予定
価格：8,800円（税別）
●名作"テーマパーク"がパワーアップして帰ってきた。個性豊かな4つのステージにテーマパークをつくる、遊園地シミュレーションゲーム!!
●画面はすべて3D構成。パークのようすを、あらゆる角度から観察できる!!
●自分がつくったパークに入って、自由に探索してみよう。もちろん、アトラクションに乗ることだって可能!!
●画面に登場する"アドバイザー"がゲームの解説をしてくれる。これで操作もラクラク!!
●パークの写真を撮って、ポストカードをつくろう。電子メールでカードを送ることも可能だ!!
アドバイザーの声は「クレヨンしんちゃん」のしんちゃん役でおなじみ矢島晶子さん
動作環境
●対応OS：Windows98/95 ●CPU：MMXPentium 200MHz以上（Pentium II 300MHz以上推奨） ●メモリ：32MB以上（128MB以上推奨） ●ハードディスク：300MB以上の空き容量 ●CD-ROMドライブ：4倍速以上（16倍速以上推奨） ●グラフィック：DirectX6.1以降に対応したドライバを備えたグラフィックカード ●サウンド：DirectX6.1以降に対応したドライバを備えたサウンドカード ●その他：マウス、キーボード
©1999 Bullfrog Productions, Ltd. The Bullfrog logo is a trademark of Bullfrog Productions Ltd. Theme Park World, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All right reserved.
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL. 03-5436-6499（平日11:00～17:00／祝祭日休み） FAX. 03-5436-6296（終日受付）
エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど、楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。 ■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。 ■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。


RPG最終形態 現る。
12月3日(金)発売決定
DARKSTONE
ダークストーン
Windows95/98
日本語吹替版
8,800円
広大なダンジョンの中から7つのクリスタルを探し出しDraakドラゴンを打ち倒せ！
4種の職業、8人のキャラクターの中から2人パーティーを選び出し凶悪なモンスター群に立ち向かえ！
三次元化された視点の切り替え、毎回変わるランダムクエスト、
あらゆる面で進化した正統派RPG、ここに登場！
株式会社ズー
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
© 1999 Delphine Software International. Published by Zoo Corporation. Under license by Take 2 Interactive Software. 'Darkstone' and 'Delphine Software International' are trademarks of Delphine Software International. All rights reserved. 'Take 2 Interactive Software' is a trademark of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.
TAKE 2 INTERACTIVE

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

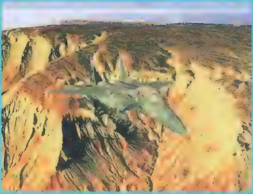


SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS


TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION


AGE OF WONDERS

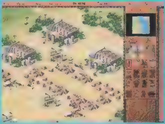

ARMORED FIST 3


USAF


DELTA FORCE 2

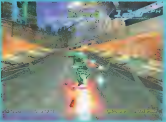

GTA 2


メックウォーリア 3


PHARAOH


RADIO CONTROL RACER


TACHYON:THE FRINGE


TRICKSTYLE


UNREAL TOURNAMENT

ただで遊べるネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「TREAD MARKS」を収録しました。OpenGL対応のきれいなグラフィックで、迫力のタンクバトルを繰り広げることができます。詳しくはp.086、087の記事をご覧ください。


TREAD MARKS

マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Play Online

海外ゲームの最新情報を

本格派3Dアクション「SOLDIER OF FORTUNE」と「スター・ウォーズ」旧3部作の世界観を取り入れたリアルタイム戦略シミュレーション「STAR WARS : FORCE COMMANDER」の詳細が徐々に明らかになってきた。今月は、この話題作を含む計8タイトルの最新情報をどこよりも早くお届けする。

SOLDIER OF FORTUNE

ミリタリー系雑誌『Soldier of Fortune』の監修を受けた本格派アクションゲームが登場する。開発は、「HEXEN」や「HERETIC」などのファンタジーシリーズで名をはせたRaven Software社で、同社初の現代版3Dアクションとなる。デルタフォースの退役軍人、John Mullens氏をアドバイザーに迎えるなど、この作品に対する真剣な取り組みが随所にうかがえる。

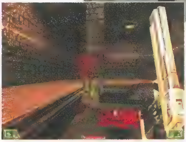
この「SOLDIER OF FORTUNE」は、雇用兵を極秘ファイルの中から人選してチームを編成し、テロリストを粉砕するための、さまざまなミッションをこなしていくという内容になる。26種類あるミッションは、ウガンダや東京を含む、全世界の政治的危険地域を舞台にした非常に現実的なものばかりだ。戦闘能力の高いキャラクターばかりでなく、隠密行動に卓越した兵士もチームに加えておかないと、この過酷なミッションを完遂するのは不可能だろう。レベルデザインは非常にユニークで、走る電車の中で銃撃戦を行なうミッションもあるという。

QUAKE Ⅱエンジンにかなりの手を加え、グラフィック的にも近年台頭しているUNREALエンジン系のゲームに負けないくらいの表現力を持っていることも注目に値する。また、同社開発の"GHOULシステム"という機能を使用し、キャラクターの目、鼻、体型などのモデルやテクスチャーを個別に制作して、それらを自在に組み合わせていく方式を取っている。これによって、驚くほど個性豊かなNPCの制作が可能となっている。さらに、キャラクターがかがむ、壁の隅に寄り掛かかるという動作だけでなく、電車を乗り降りしたり、他人と会話したり、トラックから積み荷を降ろしたりと、NPCを独自の生活パターンで行動させることもできるのだ。また、頭を撃てば脳みそが飛び出すなど、被弾後の描写もリアル過ぎるほどで、ゲーム内での暴力表現の問題に波紋を投げ掛けそうだ。使用できる武器は実物を忠実にモデリングしたもので、鉛の量で弾丸の跳ね返り方が変化するほど凝った作りになる。

マルチプレイでは、デスマッチ、チーム戦のほかに、特定のターゲットだけをひそかに狙う"アサシンモード"や、別々の武器を順番に使って相手を仕留めた者が勝利するという、新感覚のゲームモードも用意される。



バイオレンス性の高いゲームであるため、流血の度合いが調節できるようになっている





はやりのスナイパーモードも搭載されている。リアル指向のアクションなので、風向きも計算して狙撃しなければならない



ここが注目ポイント!

マルチプレイでの選択肢が多く、頭部なら1発で昇天する"ワンヒットキルシステム"がデフォルトで採用され、「QUAKE」などでは一般的な"ヘルスポイントシステム"も選択できる。

SOLDIER OF FORTUNE

ジャンル	3Dアクション
開発元	Raven Software社
	アメリカ
発売元	アクティビジョン
発売時期	2000年第1四半期
	日本
発売元	P&A
発売時期	2000年1月
ネットワークサポート	インターネット、LAN

最速紹介!!

STAR WARS:FORCE COMMANDER



ホスの戦いをほうふつとさせるウォーカーによる戦闘が、3D画面で体験できる








赤い箱状のフレームがターゲットしたときの印になっている。カメラ視点を360°回転できるとはいっても、インターフェース上のレーダーマップで死角を確認する必要があるだろう

「FORCE COMMADNER」は、『スター・ウォーズ』のエピソードⅣ～Ⅵに当たる旧3部作を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションである。時代設定は、反乱軍の動きが活発になってきた『新たなる希望』の少し前から、『ジェダイの復讐』の直後までで、プレイヤーは、帝国軍の大佐、もしくは反乱軍のリーダーとして地上戦を指揮することになる。旧3部作に登場するキャラクターの中から50人ほどがゲームに登場し、AT-ATやAT-STといったウォーカーはもちろん、X-WINGやスピーダーなど、映画でおなじみの機体が操作できる。

このFORCE COMMANDERには24種のミッションが用意される。映画の舞台となったヤビンの熱帯雨林、タトゥイーンの砂漠地帯などのほかに、ルールの電脳地区といったゲームオリジナルの場所が加えられ、さまざまな地理条件の下で戦闘が行われる。同社としては初の3Dアクセラレーター必須のリアルタイム戦略シミュレーションというだけあって、作り込まれた背景とユニットはファン必見の出来になっている。カメラ視点は開発当初のトップダウンタイプから一新し、「MYTH Ⅱ：SOUL BLIGHTER」や「BRAVEHEART」のようなローテーション可能なタイプへと変更された。

このゲームがユニークなのは、一般的なリアルタイム戦略シミュレーションのように資源確保や基地建設の概念がなく、戦闘やミッションの成功の度合いによって与えられる“コマンドポイント”と名付けられたリソースをためていく方式を採用していることである。惑星軌道上に宇宙艦隊が待機している、という設定で、コマンダーとしてのカリスマ性で、どれだけユニットや物資を補給してもらうかが決定するという仕組みなのだ。おそらくこれは、戦争を長い目で見た場合の“毎回基地を作り直すという非現実性”を打開するために考え出されたものだろうが、このおかげでリアルタイム戦略シミュレーションの流れをくみながら、スター・ウォーズらしさを保つことに成功している。

マルチプレイモードは最大4人までが対戦可能で、35種の対戦マップが用意される予定だ。MSN Gaming Zoneでもサポートされることになっている。

STAR WARS:FORCE COMMANDER

ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	LucasArts Entertainment社
アメリカ	
発売元	LucasArts Entertainment社
発売時期	2000年3月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	TCP/IP、IPXで最大4人まで

ここが注目ポイント!

プレイヤーは、帝国軍ならスターデストロイヤーのハンガーからミッションをスタートすることになっており、そこで自分用のコマンドユニットを選択する。このユニットは経験値によって3段階の成長をするだけでなく、次のミッションへも引継ぎが可能なため、この選択がゲームのその後を決める重要な要素になってくるのかもしれない。

THE SIMS



コンピューター内で生活する人々は、声を出して意思表示するのではなく、短期的には模様や記号、長期的には態度や行動によって、プレイヤーに感情を伝えてくれる

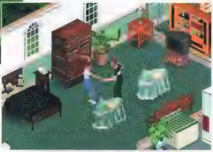
「SIMCITY」の開発で世界中のゲーム業界に影響を与えたWill Wright氏の数年ぶりの最新作が、この「THE SIMS」である。建設やインテリアデザインを主体とした、ミクロなシム世界を創造するという観点から出発したTHE SIMSは、やがて「ゲームに不可欠な成功の尺度を、そこに住む人々の感情によって表現してみよう」というWright氏の発想によって、驚くほど斬新なゲームへと変化していった。自分のデザインした家にシム人が住み着き、恋愛、結婚を経て、彼らは家族を持つようになる。そして、転職からレジャー、子育てやご近所との付き合いなどを通して、プレイヤーが設定した環境下でシム人がどんな生活を営むかを“鑑賞する”ことが目的となるのだ。ここまでくれば“ピープルシミュレーション”であることは開発チームのだれもが認めるところであるが、Wright氏自身はあくまで“アーキテクチャーシミュレーション”だと言い張っているところが面白い(もちろん、ピープルシミュレーションの発想に関しても、まんざらでもないようなのだが)。

ゲームのスタート時点では、この人生ドラマの主人公となるキャラクターに、RPGのような簡単なスキル値の振り分けをする。これがこのキャラクターのパーソナリティーの基礎となって、友達との付き合いのうまさや生活態度、仕事探しにまで影響を与えることになる。もちろん、家の設計やインテリアデザインも重要な要素を占めており、例えば、庭にバーベキューグリルを設置することで、ご近所(10人程度になる予定)と週末にパーティーを開く社交的なキャラクターにしたり、ソファーをテレビの真ん前に設置することで、そこから動かない出無精のキャラクターにしてしまうこともある。幸せ、孤独、きれい好き、世話焼き、他人との付き合い、といった細かなパラメータが、このキャラクターの生活を通して表現されるというわけだ。

他人や家族との付き合いという人間関係の要素は特に重要で、キス一つとっても、“拒絶”“友好的”“情熱的”という3種類の行動パターンから選択されるようになっており、その場その場のキャラクターの経験が、後の人間関係にも影響を及ぼすという。

カスタマイズの自由度が非常に高く、キャラクタースキンから壁紙の色、近所の家族の構成やゲーム上では目に見えない仕事場の役職の構成なども変更できるようになっている。自分で育てた家族をアップロードして、ほかのプレイヤーのご近所さんとして使用してもらうことも可能になる。







THE SIMS	
ジャンル	: シミュレーション
開発元	: Maxis社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	: エレクトロニック・アーツ
発売時期	: 1999年末
日本	
発売元	: エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	: 2000年2月
ネットワークサポート	: シングルプレイのみ

ここが注目ポイント!

パラメータが“感情”や“人間関係”というビジュアル要素で表現されるのは革命的である。プレイヤーは、そういう状況を目で確認して、“仕事に出かける”“家事をする”“友達に電話する”“風呂に入る”といったキャラクターの日常生活をサポートすることになるのだ。



作り上げた幸せな家族の風景の中にも、ハプニングはいろいろ起こる。野郎どもが大ざっぱな料理をしようものなら、こんな火事になってしまうことがある

Japan Premiere

ICEWIND DALE



ダンジョンだけのマップ構成というのは、ひと昔前のAD&D系のゲームのようで逆に新鮮である。BALDUR'S GATEで見せたプリレンダーアートの美しさが引き立っている

「BALDUR'S GATE」以来、不朽のテーブルトークゲーム「Advanced Dungeons&Dragons:Forgotten Realms」をテーマにしたゲームを続々と発表しているInterplay Productions社。その1ブランドであるBlack Isle Studios社が制作発表したのが、BALDUR'S GATEのInfinityゲームエンジンを使用した「ICEWIND DALE」である。Advanced Dungeons&Dragonsの公式ルール第2版に基づいたゲームシステムで、パーティープレイを主体とするため、マルチプレイモードも入念に開発されているようだ。

ICEWIND DALE は、Richard Salvatore氏によって描かれた小説3部作の世界が舞台となり、アイスウインドデイルの町周辺のダンジョン内のみのクエストで構成されたゲームとなる。ダンジョン数は現時点で10数ヵ所に上っており、さらにミニクエスト用のものも含めれば、50ヵ所程度の大きなエリアとなりそうだ。アイスウインドデイルはソードコーストの北辺に位置する都市であるため、氷柱の垂れ下がった洞くつのような荒涼とした風景が続くが、蒸気が立ち上る火山活動の活発な場所や、地下遺跡などもあるようだ。

BALDUR'S GATEや「PLANESCAPE」と比べてユニークなのは、ゲーム開始時点で6人のパーティーが編成できる点だろう。NPCをリクルートすることはできないが、ストーリーの進行状況によっては、途中まで付いてくるキャラクターもいるようだ。職業やスキルシステムなどは、BALDUR'S GATEと同等のものになる。しかし、魔法やモンスター、マジックアイテムはユニークなものが多く登場し、もちろん、グラフィックやアニメーション部分でもさまざまなチューニングがなされている。

ここが注目ポイント!

サイクロプスやフロストジャイアントなどのモンスターは驚くほど大きなサイズで、中にはプレイヤーが使用できない専用魔法を使う敵もいるらしい。

ICEWIND DALE	
ジャンル	RPG
開発元	Black Isle Studios社
アメリカ	
発売元	Black Isle Studios社/Interplay Productions社
発売時期	2000年中
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	あり

Japan Premiere

GRAND PRIX 3

「GP 500」など、モータースポーツのゲーム化に力を入れているハズブロ・インタラクティブ。同社が1998年夏にFOAと5年間のライセンス契約を結び、現在開発中なのがこの「GRAND PRIX 3」である。1999年9月に行なわれたECTSではゲーム大賞に選出されており、モータースポーツの盛んなヨーロッパではすでに注目の作品となっている。現在の計画では、「GRAND PRIX WORLD」というレースマネージメントのシミュレーションゲームも、今後開発されることになっている。

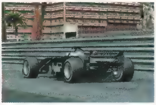
このゲームでは、1998年度シーズンに登場したサーキット、チーム、車種、ドライバーをすべてフィーチャーしている。ゲームモードは、"クイックレース""ノンチャンピオンシップレース""クオリファイングレース"のほか、練習走行から車体のチューニング、試合中のピットクルーたちとのやりとりまでを完全にシミュレートした"チャンピオンシップシーズン"がある。

難度レベルは5段階に設定できるようになっており、ビギナーのために、"ドライバーズエイド"なるモードも用意され、ブレーキ、ギアの自動化や、スピンの自動修正など、8種の項目においてプレイヤーをアシストしてくれる。もちろん、走りにこだわるプレイヤーのために、ウィングやギア比の調整はもちろん、アドバンスドセットアップではスプリングや車高まで細かい仕様を変更できるようになっている。レース後には、走行の分析結果まで表示し、エンジン回転やギアの使用状況までもが分かるようになる。



走行後のカメラワークも、テレビ中継を模したようなものから、アーケードゲームのような演出のものまで、数種類用意される

GRAND PRIX 3	
ジャンル	レーシング
開発元	Microprose社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	ハズブロ・インタラクティブ
発売時期	2000年第1四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	あり



ここが注目ポイント!

気になるマルチプレイモードだが、現在ではLANで4人以上とだけ発表されており、マルチプレイでどれだけ真価を発揮するのかは分からない。グラフィックは見てのとおり超一級で、本格的なF1レーシングを体験できるタイトルとなるのは間違いないだろう。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Japan Premiere

MOTOCROSS MADNESS 2

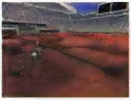


Rainbow Studios社は、最近では映画産業の特撮分野にまで業務を広げており、グラフィック技術は折り紙つきとも言える。ちなみに、開発陣の中には日本人もいるのだ

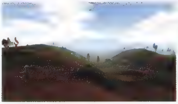
ついに詳細が発表された「MOTOCROSS MADNESS 2」。32ビットに対応させたその素晴らしいグラフィック技術によって、スクリーンショットが本当の写真に見えてしまうような錯覚さえ起きる。茂み、パイロンからサボテンまでもが3D化された美しい地形の表現は言うに及ばず、バイクとライダーの動きを別々に計算するなど、細部にまで凝った仕様になっている。

MOTOCROSS MADNESS 2には、トレイラーパークや廃墟と化した田舎の飛行場のように、テーマ化されたコースがふんだんに用意されている。この多彩なコースを利用して、“エンデュロレース”と俗に呼ばれる、耐久レースが楽しめるのだ。エンデュロレースは、スタート地点と最終ゴール地点が決められただけのダートレースのことで、森を突っ切って近道しようが、高速道路を利用しようがそれは競技者の自由である。もっとも、日時や天候によって走路のコンディションも刻々と変化するから、乾燥地帯に雨が降って泥沼化したり、一般道で朝の通勤ラッシュに巻き込まれてしまうことだってあり得るだろう。

新しく追加された“プロサーキットモード”では、エンデュロレースを1シーズンに11戦こなし、上位入賞すればスポンサーによる賞金が獲得できる。シーズンが終わって一定額を手に入れていれば、全国大会である第2シーズンに向けてバイクのアップグレードが行えるのだ。これを繰り返して、最終的にはプロサーキットで走行することを目指すことになる。各レース後ではリプレイもできるようになっているので、自分の走行やスタントの出来をチェックすることが可能である。



MOTOCROSS MADNESS 2
ジャンル：レーシング
開発元　：Rainbow Studios社
アメリカ／ヨーロッパ
発売元　：マイクロソフト
発売時期：2000年中
日本
発売元　：マイクロソフト
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり



ここが注目ポイント!

ローディングタイムを利用したプレイベントショー、スタジアムでスタントが決まったときのフラッシュの洪水や優勝台のアニメーションなど、プレイヤーを盛り上げる演出も凝っている。

Japan Premiere

ROCK

世界崩壊後の地球。ミュータントの生産によって強大な軍事力を備えるに至った悪の大企業を転覆するため、数人の戦士が立ち上がった。ストーリーはありがちだが、ゲームプレイにおいては、3Dアクションというジャンルに一石を投ずる作品となりそうな「ROCK」。開発元のSingleTrac社は、1998年「Outwars」を制作してパソコンゲーム市場にも参入しているが、「TWISTED METAL」などPlayStation用のソフトでも成功を収めている新興の会社である。

シングルプレイであれマルチプレイであれ、プレイヤーは最初に所属する組織を選ぶことになっている。Grunj Alliance（グランジ連合）と呼ばれる歩兵軍団、大型メカを数多く保有するImperial Doctorate（帝国管理政府）、そして自慢の最新技術でステルス装備を備えたDarkShyne Technocracy（ダークシャインテクノクラシー）と、三つの組織それぞれに特色がある。

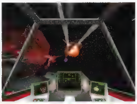
シングルプレイモードでは、組織ごとに10種程度のミッションが用意され、プレイヤーは最高で8人のメンバーをまとめ上げる。各兵士は戦闘によって経験値を獲得し、操縦、破壊、スナイパーなどのステータスが上昇する仕組みになっている。もちろん、歩兵戦ばかりではなく、スターファイターや戦闘メカなど20種程度のユニットを操作することも可能だ。このあたりは、「MECHWARRIOR」のようなロボットコンバットの要素が加味されていると言えるだろう。

マルチプレイでも、このゲーム性は生かされており、自分の能力に合った兵器を選び、弱点を補ってくれる有能なクランメートとチームを編成する必要がある。ゲームの自由度は高くなりそうで、“ドッグファイトを演じて敵地に乗り込み、敵のメカを奪って、敵陣内部から攻撃”なんていう芸当もできるのだ。



ロボットの大きさとその下の兵士のサイズを比べてほしい。どちらもプレイヤーが操作することができるのだ

ROCK
ジャンル：3Dアクション
開発元　：SingleTrac社
アメリカ
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：2000年秋
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり



ここが注目ポイント!

「TRIBES」のような従来の3Dシューティングに、ロボットコンバットやフライトコンバットシミュレーションの要素を加え、そして現在主流になりつつあるチームプレイの意義を良く考えた、“ジャンルのるつぼ”的な作品となる。

NEWS Summary

URBAN CHAOS

2000年を直前に控えて、紛争が起こり、伝染病も流行しているアメリカの架空の都市、ユニオンシティーに台頭したテロリストやギャングカルト集団を撲滅するのが目的の「URBAN CHAOS」。イギリスの名門ソフトハウスBullfrog Productions社を抜け出した開発チームによって制作されているアクションアドベンチャーである。プレイヤーは、特殊警察の女刑事ダーシ、もしくはカルト教団を嫌う街の暴れん坊ローパーとして、この荒れ果てた都市を救済すべく、事態の収拾に乗り出すのである。

同じ発売元の人気作品、「トゥームレイダー」シリーズとは異なって、URBAN CHAOSは、アクション部分に重点が置かれた作品になっている。ユニオンシティーを25ヵ所程度に分けたミッションで構成されており、それぞれが数マップ程度から成っている。

3人称視点のシューティングばかりでなく、体を張った格闘や車を使ったアクションなど、盛りだくさんな内容となっている。また、地下鉄に乗ったり、ビルの屋上を跳び回ったりでき、かなり自由度が高い。街をうろついて気が付けば戦闘状態に入っている、という感じのゲームプレイだが、一般人のNPCも多く、彼らと会話してヒントをもらったり、武器やアイテムの入手もしなければならない。ダーシは隠密で行動することが多く、ナックルや警棒を使用した肉弾戦を好む一方、ローパーはUZIやロケットランチャーなどの銃撃戦で敵をけ散らすのが得意。このように、2人のキャラクターでまったく異なったプレイスタイルが用意されているのも、このゲームの特徴である。計画どおりに開発されれば、ミッション内容に合わせてキャラクターの変更が可能になる。

マルチプレイモードでは、デスマッチや協力プレイ、キャプチャーザフラッグ(このゲームではキャプチャーザブリーフケースというらしい)などが、現実的な都市環境で楽しめるのだ。



画面では分かりにくいが、落ち葉が絶えず舞っている細かい描写が美しく、哀愁のある街並みが表現されている。敵は、プレイヤーが残した流血の跡を追ってくることもあるのでご注意しよう





ここが注目ポイント!

このゲームでは一般人を殺りくすることもできるが、近くに警察がいると逮捕や尋問される可能性が高い。その反対に、ギャングを警察に突き出して報酬を得ることが可能なのだ。

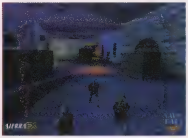
URBAN CHAOS

ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：Mucky Foot Productions社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年12月中
日本	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年冬
ネットワークサポート	：8人まで

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

10/5 Codemasters社がYosemite Entertainment製品を継承

先月もお伝えしたCodemasters社のアメリカ進出だが、この日、Yosemite Entertainment社が開発していたソフトやサービスを継承することで合意した。この中には、1996年にサービスが開始された完全ネットワーク仕様RPG「THE REALM」や、UNREALエンジンを使用したコンバットアクション「NAVY SEALS」などが含まれる。Yosemite Entertainment社は、Sierra On-line系列のブランドとしてソフト開発に当たっていたが、親会社のHavas Interactive社が断行した合理化によって、1999年夏に閉鎖されていた。Codemasters North America社には、元Yosemite Entertainment社の開発メンバーのほとんどが移籍している。



NAVY SEALSがSierra社時代に公開された時は、UNREALエンジンによるグラフィックの美しさと、人気上昇中のコンバット系のゲームスタイルが話題となっていた

10/6 Rage Software社、DID社を買収

イギリスを本拠地とするRage Software社は、フランス大手Infogrames社の傘下にあったDID(Digital Image Design)社を、吸収することを発表した。合意額は、現金900万ドルとRage Software社株1800万ドル相当に及ぶ。DID社の最新作であるフライトシミュレーター「TYPHOON」は、引き続きInfogrames社ブランドとして開発される模様だが、今回の買収に反対する30余人の開発者たちが離反したとのうわさもあり、今後の進行に影響を及ぼす可能性もある。

10/7 スリー・ディー・エフ・エックスの社長、Ballard氏が辞職

3年にわたってスリー・ディー・エフ・エックスの社長を務めてきたGreg Ballard氏が辞職していることが明るみに出た。彼の任期中には、株式公開から始まり、現在では年間売り上げが4億ドルに達するまでに成長したスリー・ディー・エフ・エックスだが、今回の辞職劇には会社内での駆け引きはなかったとされる。Ballard氏の今後の予定は不明であるものの、「今後は投資家としてもスリー・ディー・エフ・エックスを見守っていく」と言明していることから、相当数の同社株を保有している模様だ。

10/14 ガスで動くコンピューターの開発

New Science誌が明らかにしたところによると、ガスを動力とする超高速コンピューターの実験が、ベルリン在住の科学者によって成功した。アメリカ人であるJames La Clair博士は、この実験の成功によって、近い将来にはシリコンベースのトランジスターが有する物理的限界を超えることができるようになるという。このガスパワーコンピューターの原理は、SENSIと呼ばれる微分子を、窒素と二酸化炭素を入れ替えることでオンとオフの状態にするというもので、高速なばかりでなく、ナノメートル(10億分の1)単位のサーキットを開発することも可能であるという。すでにワイヤーやロジックゲート、スイッチなどは開発済みで、われわれがこの新技術を目にする日はそう遠くないかもしれない。

10/29 『THE BLAIR WITCH PROJECT』のゲーム化

この夜、ニューオリンズで行なわれたGathering of Developers社のハロウィンパーティー席上で、今夏のヒット映画『THE BLAIR WITCH PROJECT』のゲームを制作することが発表された。開発を担当するのはTerminal Reality社で、同社自慢のNocturneエンジンを使用するという。ゲームの詳細は発表されていないが、「NOCTURNE」同様のホラー系のアドベンチャーゲームになる模様だ。Terminal Reality社では「FLY! 2」の制作も発表しており、両ソフトとも2000年中の発売を予定している。

インタビュー with Brad

今月は「EVERQUEST」を送り出したVerant Interactive社に突撃インタビューを敢行してきた。「EVERQUEST」拡張パック「THE RUINS OF KUNARK」と、戦略シミュレーションの大作「SOVEREIGN」の極秘情報を入手したので、お伝えしよう。

常春の南カリフォルニア、サンディエゴ市に本拠を置くVerant Interactive社は、ソニー系列にしては地味な2階建てビルの中にあった。PlayStation用のソフト開発や移植を行う989 Studios社の子会社として1996年に発足。「TANARUS」の発売後は数少ない大型オンラインゲーム専用の開発会社として注目されている。現時点で15万人という最大規模のプレイヤー人口を誇る、史上初の完全3DオンラインRPG「EVERQUEST」の生みの親が、今回の取材を受けていただいたBrad McQuaid氏である。

PlayOnline（以下、**PO**）「EVERQUEST」は日本でもずいぶんと好評ですが、日本人のプレイヤー人口がどれくらいいるか把握していらっしゃいます？

Brad McQuaid（以下、**BM**）はっきりした人数はちょっと分からないんですが、人口比でいくと断トツのアメリカに続いてカナダ。それからドイツに……、いやこのあたりに日本が来るかもしれませんね。こちら時間の早朝から、Veeshanサーバーで多くの日本人がプレイしているようですが。



初公開のIksar族の女性型と男性型(後ろ姿)。優れた文明を持っていたという背景から、Monkをはじめとして多くのクラスを選択できるようになっている



PO　そのEVERQUESTに拡張パックが出ることになりましたね。まず背景となる部分から説明していただけますか？

BM　2000年3月にリリースを予定している「THE RUINS OF KUNARK」の中には、Kunarkと名付けられたまったく新しい大陸が登場します。ここに生息するのは、Iksarと呼ばれるリザードマンの種族で、Norrathの世界ではエルフたちと同等の古い歴史を持つ古代種族となっています。Iksarは今回追加される唯一のプレイヤーキャラクターで、以前はNorrathの広範囲にわたる地域を掌握していたこともあるほど栄えていたのですが、その属性ゆえか敵も多く、奴隷の反乱などで内部からも崩壊し、衰退してしまっているというのが彼らの状況ですね。



Kunarkには、廃墟となった古代遺跡や神殿が散在している。テクスチャーも大きくなり、近づくと細かく描き込みされているのが分かる

PO　ということはEvil系に属しているんですか？

BM　そうです。もっとも神殿やダンジョンは、反目するニュートラルな属性のリザードマンたちで守られており、同じ種族同士での戦闘もあるんです。

PO　プレイヤーキャラクターのレベルの上限を変更するというううわさもありますね。

BM　……。それいいうわさだね。どこから聞いたの(笑)？

PO　現在の上限が50のところを、75にまで引き上げるという話ですが、われわれの調べではWarriorがKnightとなるような、称号の変化もあるらしいじゃないですか。

BM　(笑)。まぁ、そんな話が出てないこともないですけどね。とりあえずうわさレベルで話しておくと、なんか新しい称号を考えるのに四苦八苦しているみたいですよ(笑)。あんまりレベルを引き上げるようにしても、今度は強すぎて面白くなくなってしまうなんてこともありますから。その辺の限度を見極めなければならないでしょうね。

新しいエリアで、まず目を引くのがグラフィック面の向上である。さらに細かく、大きくなったテクスチャーを使用しているばかりか、ポリゴン数も増加しているのが明らかに分かる。Kunarkは、Feydwarの南方海域に位置し、廃墟と化した古代建築物や巨像が散在する場所である。地形も多岐にわたり、砂丘や森林、沼地などがあるようだ。樹木の枝が風に揺られているのを目の当たりにすれば、アニメーターたちのマニアックなまでの作り込みが分かるだろう。

PO　Zoneはいくつくらいになる予定なんでしょう？

BM　まだ最終的な調整はしていないんですが、現時点で20を超えることは確実ですね。Kunarkの大陸中心部にはSebilisという街があり、Iksarのキャラクターを作成した場合はここが拠点となります。冒険してもらうことを配慮して、そのほかの地域はほとんど無人区域なんですけどね。でも、北部の海岸沿いにCablisという部落が一つあります。ここは旧大陸の種族によって植民地化された港町で、運河が張り巡らされた街並みになっています。外から来た場合は通常、ここが大陸の入り口となるのです。

PO　現大陸から定期便が出航するのですか？



Brad McQuaid

Verant Interactive社副社長兼EVERQUESTゲームデザイナー。10代のころはMUD（Multi User Dimension）ゲームの熱狂的なプレイヤーで、高校2年生の時に「ULTIMA Ⅱ」を体験してゲーム業界に興味を持ったという。その後、ビジネスマネージメントのソフトを開発する傍らMUDゲームを自主開発。その中の「WARWIZARD」という作品が、John Smedley氏（現Verant Interactive社社長）の目に止まったことが、EVERQUESTの誕生につながった。

PK専用サーバーを設置して分かったことは、「オオカミは子羊を襲うが、ほかのオオカミとは争わない」ということですかね

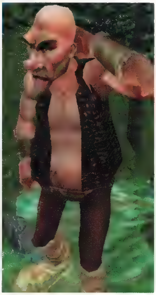
McQuaid & Clint Worley

BM　その予定です。AntonicaはOasis of Marrから、FeydwarではButcherblock Mountainsから発着するため、ここに到達するためにはすでにそれ相応のレベルであることが必要になっているんです。Kunarkは20レベル以上のパーティーでの攻略が最低ラインでしょうね。
PO　それだと、Sebilisで新しくキャラクターを制作したプレイヤーは不利ではないですか？
BM　Sebilisの周辺には比較的レベルの低いモンスターを配置していますから、その心配はないですよ。要するに真ん中はレベルが低く、周辺に行くに連れてハイレベルになっていくと思っていただければいいかもしれません。
PO　初期に登場するモンスターの数は？
BM　これもまだ決定していませんが、20種類程度になりそうです。モンスターのポリゴン数が特に向上しており、旧大陸のものの3倍くらいの量で制作されています。Forest Giantような巨大なものもいるし、Goblinの舌のような細かい部分がアニメーションするモンスターも登場します。
　それからさっき、街は二つしかないと言いましたが、エルフによって築かれた砦であるFilionaと、あるダンジョンを通過すれば到達できるCity of Mistという古代都市の廃墟があります。City of Mistは浮遊型の建物もある不思議な場所で、五重の塔のような建築物が乱立するオリエンタルっぽい街なんですよ。ベトナム系のレベルデザイナーに好きに作らせたらこうなりました。これはまだだれにも見せたことのないものなんです。

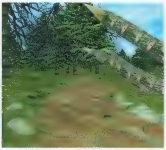
プレイヤー同士の殺し合いを承認しているPvPサーバーでは、ラグが発生するZoning直後や、死んだプレイヤーが再生されるBind Pointでの待ち伏せを規制しているが、中にはこれを利用してほかのプレイヤーを追い出すような、意地悪なプレイヤーも存在する。大人数での同時プレイであるため、こういうやからが登場するのは避けられないことかもしれない。しかし、実はこのPvPサーバーの存在は、EVERQUESTのバランス調整に欠かせないものとなっているのだ。

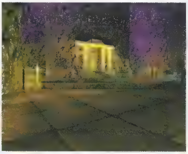
PO　PvPサーバーを設置したのは、オンラインゲームの歴史にとって、ある意味革命的なことだったと思います。プレイヤーのし好をうまくコントロールされましたね。
BM　照れますね。
PO　PvPサーバーは成功していると言えますか？
BM　ええ。プレイヤーキリング専用のサーバーを設置した当初分かったことは、『オオカミは子羊を襲うが、ほかのオオカミとは争わない』ということですかね（笑）。しばらくは人が埋まらなかったPvPサーバーも今では三つに増えてますし、プレイヤーのプレイ方法を学び取る上でも、そして開発の手助けをする上でも成功であると言えますね。
PO　現在ではPvPサーバーやRace Warsの結果などでバランス調整を行われているようですが、この手段は今後も続けていかれる予定ですか？
BM　その予定です。われわれはこのシステムがうまく機能していると考えています。
PO　RUINS OF THE KUNARKが予定どおりに開発されれば、発売方法はどうなりますか？
BM　あくまでも、現在参加していただいているプレイヤーへのサービスを目的としていますから、当初オンライン通販を利用し、少額を支払ってもらってCD-ROMを配布する形となるでしょう。その後一般の店頭で、オリジナル版と組み合わせたパックを発売する予定にしています。
PO　拡張パックでどのあたりまで変化するのか、説明していただきたいのですが。これを導入しないプレイヤーとはどのくらいの差が生まれるのでしょう？
BM　分かりやすく話すと、新大陸のアートに関するものが拡張パックのCD-ROMの中に詰め込まれており、グラフィックが向上します。拡張パックを買わなかった人は新大陸に行けないだけで、旧大陸に乗り込んできたIksar族を見たりすることはもちろん可能です。そのほかの新機能、つまりスキルなどゲームプレイの根源に関わるものは、同時期に公開されるパッチで補われることになります。
PO　スキル？　新しいスキルがパッチで加わるのですか？
BM　これも詳細はお話しできませんが、その方向で開発を進めています。
PO　トレード系のスキルが追加されるのでしょうか？
BM　EVERQUESTのゲームが、生産行動よりも仲間と探険するパーティープレイに重点を置いたゲームであることはご存知でしょうが、アクションばかりで飽きやすいという批判があるのは、われわれの方でも承知しています。この点は各パッチで順次調整していますし、何年もサービスを続けて行く覚悟ですので、ぜひ長い目で見てやってほしいですね。


砂漠地帯にあるKurn's Towerと呼ばれる場所。手前に骸骨が見えるが、ほかの場所には人がくぐれるくらい巨大なものもある。なにやらドラゴンのような形をしているのだが……

この画面写真は上から見ているため、その大きさが分かりにくいが、"巨大なピカード船長"のニックネームを持つForest Giant。レベルは40相当となっている



Kunarkに生息するGoblinには、Worker、Warrior、Monkの3タイプがいる。舌がニョロニョロと動いて不気味だ

樹木のアニメーションが素晴らしく、リアルさが格段に増している。道も立体感が増して、より雰囲気のあるものとなっている



これも初公開となるKunarkの首都Sebilisの街角風景のショット。プレイヤーはIksarのキャラクターを選ぶと、ここから旅立つことになる

SOVEREIGN

EVERQUESTの成功によって、オンラインゲーム開発チームとしてのブランドネームを築き上げたVerant Interactive社の次なる目標は、"完全ネットワーク仕様によるリアルタイム戦略シミュレーションの代名詞となるゲームを作ること"と言って良いだろう。2000年末から2001年初頭の発売に向けて開発が進められている「SOVEREIGN」は、ネットワークやグラフィック技術の高さもさることながら、ゲームプレイにおいても歴史を塗り変える可能性さえ持ち合わせているほどの作品だ。このソフトのプロデューサー、Clint Worley氏にもお話を伺ってきた。

PO リアルタイム戦略シミュレーションでオンライン専用というのは、あまりイメージが沸かないのですが、そのあたりも含めて、「SOVEREIGN」を説明していただけますか?

Clint Worley(以下、**CW**)分かりました。SOVEREIGNは現代戦をモチーフにしたリアルタイム戦略シミュレーションですが、例えば、「コマンド&コンカー」のようなゲームと徹底的に違う部分は、2人から最大500人までのプレイヤーたちが、継続的に戦闘を繰り広げられるマルチプレイヤーモードに特化したゲームであるという点です。プレイヤーがプレイしていようがいまいが、勝手に進行していくので、戦闘だけでなく条約提携や内政の安定などの要素も重要な課題となってくるんです。

PO でも、戦略シミュレーションである以上は、終わりもあるんですよね。

CW そうですね。最近の会議では、1ヵ月たった時点で優勢なチーム、もしくは個人が勝利する、というシステムにしようかという話も出ました。その方がだらだらしたゲームにならないと思いますし。

PO ゲームプレイの概要はどうなっているんでしょう?

CW 3Dのリアルタイム戦略ものではありますが、ゲームの中で重要な役割を果たす内政部分は、「CIVILIZATION」に近いと言えますね。プレイヤーはゲーム開始と同時に一つの街が与えられます。でもそこは戦略上の拠点とするだけでなく、税や労働力を確保する場ともするわけです。SOVEREIGNを企画するに当たって、EVERQUESTのシステムを取り入れ、六つの職業と五つの政治形態から好みのものをチョイスして国を作れるようにしました。職業というのは軍国主義者やサイエンティストなど、いわばプレイヤー自身の特性となるもので、政治形態は宗主国家や共産国家、民主主義などですね。

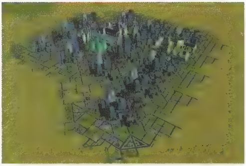
PO そのシステムだとプレイヤーに多様性が出てくるんですよね。全部で30種類ですか……。



Clint Worley

Verant Interactive社の「SOVEREIGN」担当プロデューサー。大学卒業後すぐに業界に飛び込む。Verant Interactive社には設立当時から在籍している。SOVEREIGNの企画は、社長のJohn Smedley氏から提案された"ネットワーク専用の戦略シミュレーション"というアイデアを練りに練って作り出したものであるという。格闘ゲームをこよなく愛し、特にカプコンのストリートファイト系2Dゲームにかなり入れ込んでいるらしい。

CW いえ、技術の発展をテクノロジーツリーで表現していますから、実際はもっと細分化されるはずです。例えばサイエンティストなら、ほかの職業よりも早くリサーチできるという能力を持っていますが、技術の進歩は核爆弾を開発するか、中性子爆弾を開発するかなどで枝分かれしていくようになっているんです。同じ技術の開発を複数のプレイヤーで協力してやっていけば、その分速く進歩しますから、同じ職業のプレイヤーがチームに何人いてもいいようになっています。



都市は攻防の拠点となるだけでなく、税金や生産人口を生み出す重要な場所でもある。資源は8種類ほど用意されているようで、油田地帯を征圧することで勝利できるという条件もあるらしい

政治形態によってもゲームスタイルは変わっていき、共産主義ならモラルの低下を抑制できる一方で、生産力はなかなか向上しないというようになる。核爆弾などを使用すれば一発でゲームが終わってしまいそうだが、民主主義国なら世論の反対にあって生産力が低下したり、最悪の場合、都市そのものから三くだり半を突き付けられることだってあり得るのだと言う。暗殺や布教による政治転覆もあるなど、戦闘以外の駆け引きも重要となってくるようだ。

しかし、500人という大きな規模の戦略シミュレーションを、うまく舵取りしていくことなど可能なのだろうか?

PO 500人規模のマップって想像もつかないんですけど、ずいぶん大きくなるんでしょうね(笑)。

CW 一つの都市を地球規模に見立てると、500人でプレイする場合は地球の4096倍相当の大きさになると見積もっています(笑)。2人プレイと500人プレイのゲームでは、もちろん大きさを変更しなければいけませんので、ゲームアリーナを設定するときに、人数に応じて8段階のサイズを選べるようにします。ゲームは3Dですから、最小でユニット単位のズームインから、大きく引いて惑星全体を表示することも可能です。その場合、軌道上を周航するスパイ衛星やSDI(戦略防衛構想)の迎撃衛星のミサイル破壊も確認できるようになるでしょう。画面によってポリゴンの表示数が自動調整されますから、ズームアウトしたためにゲームが重くなるなんてことはないですね。

PO ユニット数はどれくらいになるんでしょうか?

CW プレイヤー1人で最大100ユニットまで生産できるようになる予定です。ユニットのタイプは、地、空、海における現代兵器やミサイル、それに民間旅客機や輸送船など、50種類ほどが登場することになるかもしれませんね。輸送船は、味方に物資を送ったり、輸出入による経済に役立たせることができるのですが、これは逆に敵の輸送路を絶ったり人質にするなどの計略にも使うことができるんです。

PO スパイも存在するのですか?



完成すれば、港で輸送船がカーゴを一つひとつ上げ降ろしするアニメーションを見ることができるようになるという



CW ええ。主に情報収集や破壊工作、暗殺などですが、敵のスパイを拷問にかけて寝返らせたり、ダブルスパイとして敵にうその情報を流したりもできますよ。

PO 100ユニットに限定してしまっては、500人同時プレイをした場合、攻守の配分が難しくなったりしませんか？

CW SOVEREIGNは、従来のような大量のユニットで敵を制するのが唯一の手段という訳ではありません。ユニットは戦闘によって経験値を積みますから、極端な話、単一ユニットでも都市をまるまる防御できるまでに成長することだってあり得るんですよ。ゲームプレイ面でも、捨てごまを次々と生産していくのではなく、どれだけ自分のユニットをうまく使っていくか、ということが焦点になるでしょう。

PO SOVEREIGNのゲームモードはどのようなものをお考えになっているのでしょうか？

CW 通常のようにデスマッチやチームプレイを設定するのではなく、ゲームルームでプレイヤーが集まってゲームを立ち上げた後で、それぞれのプレイヤーが自分の考える戦術に従って協力したり、反逆したりということになります。もちろん2人プレイの場合は、いわゆるデスマッチのようになるでしょうが、1ヵ月の長丁場ですから、途中から参加するプレイヤーもいるでしょうしね。

Worley氏がまとめている開発チームは現在12人。1年先の発売を目指しているため、かなり高めのスペックでプレイされることを念頭に制作しているのだという。先ほど話題に上った、ポリゴン数のスケーラビリティー（表示数の自動調節）機能で最適化が図られるものの、画面をワイヤーフレーム表示にすると驚くほど大量のトライアングルを使用しているのが分かる。

PO SOVEREIGNも3Dアクセラレーター専用になるんですよね。

CW うちが制作するゲームはオンライン専用、3Dカード必須が基準になってますからね。もっとも、インターネット面では通信環境の限度もありますから、都市の様子や地形を変更させることはできないようにするつもりです。500人分の情報をやりとりするのは、相当な負担になりますし。

PO 常時運営されるということは、日本のように従量制のプロバイダーが多い国のプレイヤーにとって不利になるのでは？

CW このゲームはあくまで1人でプレイするのではなく、条約によって連合軍を形成したりクランを作ってプレイすることを奨励しています。24時間ずっとプレイできる環境にいる人なんてアメリカでもそういないですから、さまざまな対策を考えています。

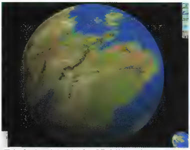
PO 具体的に言うと？

CW 1プレイヤーがログアウトする時に、3種類の設定を選べるようにしています。まず、ロックアウトと呼ばれるモードで、これはプレイヤーの持つ各ユニットを最寄りの自軍施設に立てこもらせるというものです。このモードで、敵の急襲にも耐える防御力を得られます。次にコンティニュアルトレードモードですが、これは戦闘ユニットだけを待機させて、商業ユニットのルート運行は維持するというものです。最後のギルドサポートモードは、ほかのプレイヤーに特定、またはすべてのユニットを自由に使用してもらうというものです。

PO ゲーム性やグラフィック以外にも革新的に技術が向上した点があれば、教えていただけますか？

CW やはり、インターネット部分でしょう。インターフェース内に最大10個のチャットウインドウを開閉できるようになっており、外交や作戦会議で利用できます。それから、万一自分がログアウトしているときに敵が侵略してきたことを知らせる手段として、電子メールを自動的に発信したり、ICQのようなソフトでプレイヤーに連絡を取れるようにすることも計画しています。また、コンピューターの前に居る時間は限られていますから、ポケベルや携帯電話を介して通報できるようなシステムも開発しているんですよ。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

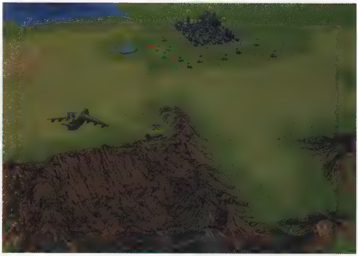

最大ズームアウトすれば、惑星全体を見渡せる。完成すれば衛星が軌道上を周回し、ミサイルが惑星の裏側から飛んでくる様子なども見られるようになる

入り組んだ海峡を航行する潜水艦。現在のバージョンは地形ジェネレーターのチューンアップがメインで、戦闘シーンは見ることができなかった。しかし、じゅうぶん期待できる美しさだ



地形には平地や山、海、森のほか、砂漠などのバリエーションもある。森で待ち伏せできる歩兵隊や、北極の氷の下を航行できる潜水艦など、ユニットもさまざま。各部隊はフォーメーションも組める。




青チームの陸、空、海軍が、黄色チームの都市に一斉攻撃を仕掛けているシーン。兵器の移動には燃料、歩兵隊には食料が必要であるため、ゲーム開始早々にラッシュが起こるという問題はないと推測される

国内発ネットワーク

NTTコムウェアの「ゲームフロンティア」はサーバー不要で100人規模の対戦が可能に

NTTコミュニケーションウェアは、ネットワークゲーム用のミドルウェア「ゲームフロンティア」を発表した。これを組み込んだゲームソフトは、専用サーバーを立てる必要が無くなる上、100人規模でのマルチプレイが可能になるという画期的なものだ。このほかにも、いくつものメリットがある。

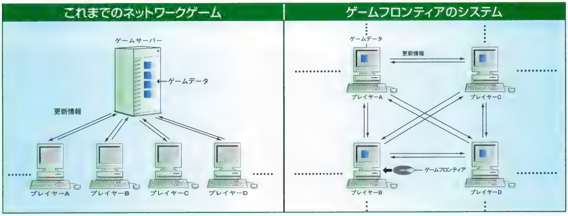
ゲームフロンティアは、もともとネットワークゲームの開発を支援するするために開発されたものだ。ネットワーク処理を受け持つ汎用プログラムで、ゲームメーカーはこれを採用すればネットワーク処理プログラムの開発コストを大幅に削減することができる。また、既存のシングルプレイゲームのネットワーク化も容易に行えるという。さらに、ネットワークゲームに参加している端末全体で一つのサーバーのように機能するため、専用サーバーが不要となる。従来、サーバーが集中して管理していたゲームデータの原本は、各端末に分散され、変更が生じた場合だけ端末間で情報をやり取りするという方式だ。そのため、「DIABLO」タイプのゲームではマルチプレイをするだけならサーバーがまったく不要になる。また、「ULTIMA ONLINE」のような完全ネットワーク仕様型のゲームでも、サーバーの処理すべき情報が非常に少なくなるため、かなり低コストで設置、運営が可能になる。

端末全体でサーバーのように機能することによって、ゲームそのものの参加可能人数も増大する。従来だと、サーバーの処理能力によって参加者が制限されていた。ところが、ゲームフロンティアではプレイヤーが増えるごとに負荷を分散していくため、制限がない。

また、"画面に見えていないプレイヤーの情報は送受信しない"など、必要最低限の情報しかやり取りしないため、ゲーム全体ではかなり大規模な人数が参加可能になる。仮にDIABLOタイプのゲームを対応させた場合、通常のマルチプレイでは4〜8人程度しか接続できないが、このソフトで開発したゲームでは全体で100人規模のプレイヤーが接続可能になる（同じ画面に表示できるのは16人程度まで）。さらに、アプリケーションの工夫などによって理想的な負荷分散が行われれば（ただし、ゲームデータのバックアップなどは考慮に入れない）、数千人規模の同時参加も夢ではないという。「ULTIMA ONLINE」タイプになると、データ保存のためにゲームフロンティアを起動したサーバーが必要になるが、その場合数万人程度の参加が可能だ。

さらに、今のところWindows向けに提供されているが、ライブラリ形式を取っているため、ほかのプラットフォームへの移植も容易だ。また、同じ通信方式なので異なるプラットフォーム同士での対戦も夢ではないそうだ。

現在は、ローカスをはじめメーカー数社とこれを利用したネットワークゲームの企画を進めているほか、ゲームフロンティア自体のコンシューマーゲーム機への対応も検討中だ。早ければ、2000年度後半にこのミドルウェアを採用したゲームが登場するという。同社は、今後も対応タイトルの獲得に向けてゲームソフトメーカーを対象に営業展開を行っていく。



ゲームフロンティアは、従来サーバーが行っていた通信やデータ管理を各端末で分散処理する方式。この方式が一般的になれば、まったく新しいタイプのゲームが生まれることもあり得る

ハドソン提供の電子メールゲーム第2弾は「竜創騎兵ドラグーン」の最新作

ハドソンが遊演体と組んで提供した電子メールゲーム第1弾「蓬莱学園の冒険!! 〜南方発放課後メール〜」（以下、蓬莱学園）。10月30日に大好評のうちにサービス終了となったが、同社では早くも第2弾の開発が進んでいるという。

第2弾でハドソンが組むのはコスモエンジニアリング。こちらも遊演体と同じく、古くからメールゲームに取り組んでいるメーカーだ。「竜創騎兵ドラグーンe-XPLORE」というタイトルで、同社が郵便で展開している同シリーズの電子メール版に当たる。

内容はメールを使ったRPGで、異世界に存在する精霊の大国アトランティスが冒険の舞台となる。剣と魔法が支配するファンタジーな世界だが、突如"カオスの穴"が開き、異世界（＝現実世界）から住人が訪れるようになる。来訪者はさまざまな科学をもたらし、世界に変化を起こしたため、"天界人"と呼ばれた……というのが物語の導入だ。プレイヤーは天界人として、アトランティスでの冒険を楽しむことになる。

サービスの開始時期は2000年2月。それに先立って、1月からベータテストを行う予定だ。ベータテストは一般には公開されないが、蓬莱学園に参加したユーザーなどに通知して行う。価格は未定で、支払い方法も含めて検討中だ。

今回のシステムも、基本的には蓬莱学園を踏襲した形になるが、第1弾の運営経験を元にして改良を施してある。特に、メーリングリストの検索や掲示板との統合など、ユーザー間のコミュニケーションに関して向上を目指しているという。現時点での開発状況は50%で、会員数は5000人を目標としている。



「竜創騎兵ドラグーン」は1995年から続いている、コスモエンジニアリングの人気メールゲームシリーズ。電子メールを使って提供されるのは今作が初めてだ

ハドソン http://www.hudson.co.jp/

コスモエンジニアリング http://www.cosmo-eng.co.jp/

ゲームニュース

コーエーのネットワークゲームサービス「GAMECITY」は12月20日開始

本誌でもたびたび報じてきたコーエーのアグリゲーター事業が、12月20日からスタートすることに決まった。サービスの名称は「GAMECITY」で、専用のWebサイトを通じて各種コンテンツを提供していく。専用サイトは未来都市をイメージしたデザインで、入場に制限は無く、コンテンツ利用の際に電子メールアドレスを入力する。また、有料コンテンツの課金決済方法として、クレジットカードのほか、Webマネーを導入する。

サービス開始時にはダウンロードサービスと物販コーナーが公開される予定だ。ミニゲームの無料ダウンロードのほかに、GAMECITY用に容量を小さくした「麻雀大会」の有料ダウンロード有料コンテンツも提供される。今後は「三國志 Ⅶ」の体験版無料ダウンロード、「三國志 Ⅶ」の追加シナリオや「ウイニングポスト4」の馬データなどの有料ダウンロードも予定されている。有料データの値段は800～1,500円程度になる予定。

なお、GAMECITYではファンクラブシステムも導入する。ほとんどのサービスは一般公開されていて、特に会員でなくても利用可能だが、ファンクラブに入会すると、専用のコンテンツが利用できるなど数々の特典が受けられる。ちなみに、現在予定されているメリットは以下のとおり。

① 開発中のゲームのモニターになれる
② 体験版が一般ユーザーよりも早く入手できる
③ 会員専用のゲームコンテンツ、ダウンロードサービスを用意
④ 会員専用の掲示板の設置。コーエーファン同士での情報交換ができるほか、ここでしか入手できない特別情報の提供や、開発者とのコミュニケーションも企画中
⑤ GAMECITYでの商品購入時に5%のポイントサービスがある
⑥ 物販コーナーで会員限定商品が購入できる
⑦ 電子メールによる情報配信。ニュースだけでなく、お気に入りのゲームキャラクターから誕生日にメッセージが送られるなど、個人向けのメッセージもある

ようやく詳細が明らかにされたGAMECITY。韓国との同時展開や、大型のコンテンツがいくつも計画されているなど、今後の展開に注目だ



株式会社コーエー
執行役員 ソフトウェア副事業部長
マーケティング部長
林 光利氏

入会申し込みは、GAMECITYの専用サイトで受け付ける。ここでフォームに必要事項を記入し、入会金1,000円、年会費1,000円を支払えばだれでも入会可能だ。

2000年度には新コンテンツの追加も順次行われる。コーエーの林光利執行役員によると、「企画段階なのですが、ウイニングポスト 4 が追加キットでネットワークに対応しますので、これにちなんだイベントを開催するほか、対応した競馬場の設置も考えています。また、一般ユーザーに広く利用してもらうためにブックメーカーの運営もぜひ実現したい」とのこと。以前お伝えした完全ネットワーク仕様型ゲームもこれから開発を始め、2001年度中のサービス開始を目指すなど、かなり規模の大きな企画がいくつも進行中だ。

さらに、同社ではGAMECITYの韓国での展開も計画中だ。12月に韓国・ソウルに新会社コーエー・コリアを設立。2000年4月までに韓国版GAMECITYを立ち上げて、アグリゲーター事業を展開していく。将来的には、日韓のプレイヤー間で「三國志インターネット」などの対戦を可能にすることも視野に入れているそうだ。これはコーエーファンでなくても目が離せないだろう。

GAMECITY http://www.gamecity.ne.jp/

デジキューブがプレゼントキャンペーン実施 Play Onlineを買ってAptivaを当てよう

デジキューブでは、年始年末に「ホント♥サントラキャンペーン」と題したプレゼントキャンペーンを展開する。これは、1999年11月20日～2000年1月31日の間に発売される同社のゲーム関連書籍、雑誌、CDに付いている応募券を集めて送ると、日本IBMのAptiva 20Jや“10万円相当の希望の商品なんでもプレゼント”などの豪華賞品が当たるというもの。賞品はA、B、Cの3コースがあり、それぞれ必要なポイントが異なる。もちろん、Play Onlineもキャンペーンの対象で、今月号から3月号までが対象となる。なお、今月号の応募券はこのページの右下にある。



日本IBM Aptiva 20Jやソニーの CyberShotなど、豪華賞品が当たる。ちなみにPlay Onlineは1冊につき1ポイント。毎号買っている読者ならBコースとCコースには確実に応募できるのだ

デジキューブ「ホント♥サントラキャンペーン」応募方法

Aコース（5ポイント）
①ソニー CyberShot DSC-F505K：5名
②日本IBM Aptiva 20J：5名
③Happy Digi Pack
（DigiCubeがあなたの欲しいもの10万円相当をどんとあげちゃいます！）：5名

Bコース（3ポイント）
④富士通パーソナルズ MP3プレイヤー FMP300S：10名
⑤ソニー インテリアMD／CDシステム ZS-M35：10名
⑥エロティックデザインワークス エロティックTV：10名

Cコース（1ポイント）
⑦デジキューブオリジナル快眠セット：1,000名

キャンペーン期間：1999年11月20日～2000年1月31日
応募方法：キャンペーン対象商品（Play Online、デジキューブのゲーム関連書籍とCD）に付いている応募券のポイント数を集めて、商品同梱の応募ハガキか官製ハガキに添付の上、応募ください（1人何口でも応募可能）。
ハガキへの記入事項：住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、希望のコース名と商品番号
当選発表：発送を持って代えさせていただきます（発送は2月下旬予定）
あて先：〒150-8681 東京都渋谷区郵便局留
DigiCube ホント♥サントラキャンペーン係
問い合わせ：03-3444-5771（月～金11：00～17：00、祝祭日除く。※ゲームの攻略に関するお問い合わせはご遠慮下さい。）

1 Point

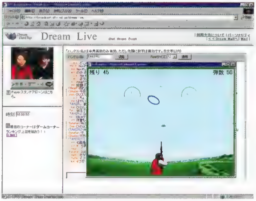
DTIのインターネット放送でネットワークゲーム対応の新番組

ドリーム・トレイン・インターネット（以下、DTI）は11月3日、ネットワークゲームを組み込んだ無料のインターネット放送番組「Radio-MySTATION」をスタートした。放送時間は毎週水曜日と金曜日の午後11時10分から35分間で、期間は1クール3ヵ月間を予定している。

「Radio-MySTATION」は、同社のインターネット放送環境「Dream Live Plus」を採用している。掲載した画面を参照すると分かりやすいが、スタジオから送られる動画や音声と、リスナーが参加するチャットを組み合わせた、双方向のライブ放送だ。例えば、チャットで曲のリクエストを書き込んで採用されると、実際に番組内で曲が流れるわけだ。

1回の番組構成は、パーソナリティーによるトークやニュース、天気予報などの後、ネットワークゲームバトルコーナーとなる。まず、画面左下の情報欄にゲームサイトのURLが示される。参加者はそのアドレスにアクセスしてゲームを立ち上げ、準備が整えばチャットでその旨を伝える。全員の準備が整えば、パーソナリティーの合図で一斉にスタートとなる。ゲームの成績はランキング表示され、上位のリスナーには毎回プレゼントがある。また、成績は毎回蓄積されていき、1クールを通じて最高点を記録するとiBookなどの豪華賞品が贈られる。

ゲームは、Javaを使ったクレー射撃や旗上げなどのシングルゲームだ。制限時間内の得点を競うもので、マルチプレイができるわけではない。現在は4タイトルが用意されており、毎回違うゲームで競うことになる。対応ゲームは1999年内に2タイトルが追加される予定のほか、今後も拡充されていく。



Radio-MySTATIONの放送画面。ゲームを立ち上げている状態なので見えづらいが、画面はチャット、動画／音声、情報の三つのフレームで構成されている

番組は、ホームページにアクセスして指示に従ってクリックしていけば参加可能だ。原稿執筆時点ではすでに第1回の放送が終了したが、70～80人がチャットに参加した。Dream Live Plus自体は100人規模でのチャットが可能なシステム。これだけの規模の人数で同じ話題を共有するチャットは、ほかではほとんど見られないものなので、興味のある方はぜひ一度参加してみてはいかがだろうか。

Radio-MySTATION http://broadcast.dti.ad.jp/MySTATION/

64DDのネットワークサービスはコミュニティー重視の方向に

任天堂の64DDが、会員制サービス「ランドネット」のスターターキットになることは既報のとおりだが、サービスの詳細がこのたび発表された。詳しい内容や入会手続きはホームページを参照してほしいが、その最大の特徴は価格設定だ。

まず、必要なのは月々の会費のみで入会金は不要。入会後1年間はスターターキットを貸し出す形でひと月2,500円。2年目からはキットの所有権がユーザーに移ってひと月1,500円となる。この金額で64DDやモデムカセットなどの周辺機器に加えて、月々のインターネット接続料や各種サービス、「巨人のドシン1」「マリオアーティスト ペイントスタジオ」などソフト6本が付いてくるという、通常では考えられないほどの安さだ。さらに、ソフトがセットになることや、会員の初回募集が10万人に限定されることも特徴と言える。

サービスの提供元となるランドネットDDの塚本裕文氏によると、これらの決定は「今まで通信を使ったことの無いユーザー層にも64DDの世界を体験してもらうため」。つまり、価格を可能な限り下げて敷居を低くし、ソフトのセット化によって64DDの特徴である「通信・保存・書き換え」の機能がもたらす遊びを会員全員が体験できるようにする。付属するソフト6本は、“64DDを楽しむための基本ソフト”というわけだ。そのため、ペイントスタジオで作ったキャラクターをネットワークを通じて配布したり、64DDに保存しておいて「シムシティー64」に登場させるなど、ソフト同士で連携が取れるようになっている。

また、ランドネットでは64DDの通信機能を主に追加データのアップロード／ダウンロードや情報交換に利用する（残念ながら、マルチプレイにはそれほど重きが置かれない）。これによってゲームコミュニティーを作り上げ、そこから新しいエンターテインメントを生み出したいとしている。そのため、コミュニティーの規模としてふさわしい10万人に、初回募集を限定することになった。

今後は、コミュニティーを充実させる方向でサービスを拡充させていく。専用のコミュニケーションソフトの開発や、ペイントスタジオなどで作成したデータを自由に販売できるようにしてランドネット上で個人ビジネスを成立させることも構想中だという。

ランドネットDD http://www.randnetdd.co.jp/


スターターキットに付属する「シムシティー64」では、自分の作り上げた町の中を自由に歩き回れる。さらに、ペイントスタジオで描いたキャラクターを登場させることも可能


ランドネットサービスのスターターキット。モデムの通信速度は28.8kbpsとやや遅いが、インターネットに必要なものはひととおりそろっている。これでゲームも楽しめるのだからお買い得かも


株式会社ランドネットDD
広報担当
塚本 裕文氏

ゲーマーズドリームExpress

ゲーマーズドリーム第2弾タイトル「ストーンエイジ」が好調な滑り出しを見せている。今回は、その盛り上がりの様子をお届けしよう。また、リニューアルに向けて調整に入った「ダークアイズ」も、続々とイベントを開催中だ。

「ストーンエイジ」好スタート 今後もイベントが目白押し

ゲーマーズドリーム第2弾タイトル「ストーンエイジ」は予定どおり10月15日から公開されたが、当初からかなりの盛り上がりを見せている。10月末現在、参加者は深夜のピークタイムで2サーバー合わせて約500名。

現在は、ほとんどのプレイヤーがレベルアップ、そして新しいペットの発見や育成に励んでいるが、参加者が増えるにつれて、楽しみ方の幅も少しずつ広がりつつある。ストーンエイジは、あらかじめ決められたストーリーに沿ってプレイするのではなく、プレイヤー一人ひとりが自分で“冒険”を見つけていくゲーム。例えば、デュエル機能で100人組み手をしたり、1匹でも多く恐竜を探し当てて「恐竜図鑑」を完成させるなど、遊び方もさまざまだ。

ところで、ストーンエイジではサービス開始を記念して、いくつかイベントが開かれている。1回目のイベントは、キャプチャー機能を使ったフォトコンテスト。初心者でも手軽に参加できるイベントだったこともあり、ユニークな写真が多く寄せられた。優勝したのは「ハロ山のできごと」と題した作品で、キャラクターのとぼけた味わいが見事に描かれている。今後は11月26日にデュエル大会などが予定されているが、その後も2週間に一度のペースでダンス大会や結婚式などのイベントが企画されている。

また、日本システムサプライではイベントのアイデアも公募中で、優れた企画については積極的に支援していくとのこと。公式ホームページ上での告知や、賞品の提供などもあるので、いいアイデアが浮かんだら応募してもらいたい。アクション機能やペットの育成を組み合わせた、ストーンエイジならではのイベントなら最高だ。



フォトコンテストの優勝作品、「ハロ山のできごと」(出演"白熊"ハレック氏、エターナルキップ氏、みるふぃー氏)。ハロ山の絶景ポイントとコミカルな雰囲気がマッチした作品だ

国際的石器時代？ 台湾と香港でもサービス開始

日本システムサプライは11月4日、台湾の華儀國際股分有限公司との提携によって、台湾と香港でネットワークゲーム事業を共同で展開していくことを発表した。サービス開始は2000年の台湾旧正月(2月)を予定しており、これに合わせてストーンエイジの中国語版が販売されるとのこと。ただし、現在NTTデータのゲーマーズドリームに直接乗り入れるわけではなく、あくまでも独立したサービスになる。

同社は、華儀國際との提携を皮切りに、今後は韓国、中国、シンガポールでの展開も検討しているという。日本発のネットワークゲームがアジア各国、そして世界に広まるきっかけになるかもしれない。



ゲーム内で授賞式が行われ、みるふぃー氏に優勝賞品が贈られた。贈られたのは、今のところ世界でただ1匹という貴重なペット「ライホーン」だ(今後のバージョンアップで、ほかでも入手可能になる予定)

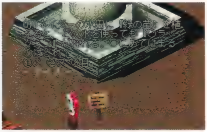


豪華なプレゼントが盛りだくさん DE試験サーバーイベントを見逃すな

新システムの稼働テストが終盤を迎えた「ダークアイズ」。試験サーバー上では、10月中旬から11月下旬にかけて、毎週1回のペースでイベントが開かれている。これは、新システムの最終チェックを行うのと同時に、ダークアイズの新世界を多くのプレイヤーに知ってもらうのが目的だ。

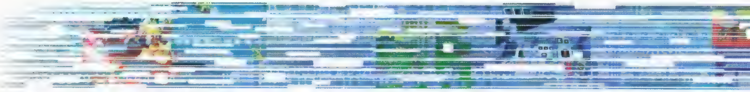
現在行われているイベントは、フェアホープに散らばる10都市を巡ってクイズに答える“ダークアイズクイズ”、8ヵ所の立て札に書かれた文字を並べ替えてキーワードを見つける“ダークアイズラリー”、ホームページに書かれたメッセージをヒントにして宝箱を探す“宝探し”の3種類。これらは単にゲーム内イベントに終始するのではなく、正解者には抽選でDreamcastや、年明けに発売される「ダークアイズリニューアルパッケージ」がプレゼントされる懸賞イベントとなっている。さらに、正解・不正解にかかわらず、参加者全員に「ダークアイズ限定攻略本」がプレゼントされるというのだから、これはちょっと見逃せない。

応募資格は、試験サーバーの公式イベントに1回でも参加したユーザーであること。本誌が発売になる11月下旬は、イベントに参加する最後のチャンスだ。詳しくは公式ホームページを参照のこと。



クイズの書かれた立て札は、このようにタウンシンボルのすぐそばにある。ダークアイズの知識を広く、深く必要とする問題が多い

ダークアイズ 試験サーバーホームページ
http://www.dark-eyes.com/tserver/index.html



国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

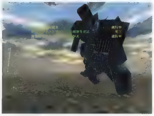
ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

パッケージも新たに、低価格となって再登場した「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」。10月にオープンした日本語公式ホームページ(http://www.jp.uo.com)では、英語で発表された最新情報も、翻訳されていち早く掲示される。気になる情報は、まずここでチェックしよう。



ヘビーギアⅡ 完全日本語版

巨大ロボットを自在に操縦する「ヘビーギアⅡ 完全日本語版」では、スナイパータイプや突撃タイプなど、目的に合った装備を工夫することができる。マルチプレイではチーム内で役割を分担し、振動ブレードなどを使う近接戦闘型と、パルスレーザーキャノンなどを使う遠距離型とで編成しよう。



プリンス・オブ・ペルシャ 3D

パズル的要素と軽快なアクションが絶妙なバランスでまとまっており、プレイヤーをとりこにする魅力を持っている。前作をプレイした人にとっては懐かしいタイトルだが、新たな魅力を発見できるはず。もちろん、初めて「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」に触れる人にも、その面白さはすぐに伝わることだろう。



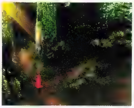
JAPAN

1999年10月調べ

1 西風のラプソディ DVD-ROM版 特典付き

NEW

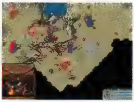
日本ファルコム 1万800円
RPG
☎042-527-6501



2 ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

外↗

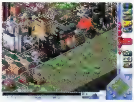
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 5,800円
RPG
☎03-5436-6499



3 シムシティー3000 日本語版

外↗

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円
経営シミュレーション
☎03-5436-6499



4	ヘビーギアⅡ 完全日本語版	NEW	サイバーフロント 8,800円 3Dロボットアクションシューティング ☎03-55782-7631
5	セガラリー2	外↗	セガ・エンタープライゼス 7,800円 レーシング ☎047-380-6441
6	RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	NEW	マイクロマウス 8,800円 アクションシューティング ☎03-3376-8061
7	ダンジョンキーパー 2 完全日本語版	2↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円 リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5436-6499
8	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円 サッカー ☎03-5436-6499
9	アドバンスト大戦略98Ⅱ ツヴァイ	外↗	セガ・エンタープライゼス 9,800円 戦略シミュレーション ☎047-380-6441
10	プリンス・オブ・ペルシャ 3D	NEW	ザ ラーニング カンパニー 7,800円 アクションアドベンチャー ☎03-3378-7117

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。新パッケージの発売に合わせて「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が久々にランクイン。新着タイトルと旧作が入り乱れる結果となった。アメリカでは、「COMMAND& CONQUER：TIBERIAN SUN」が10代の若者に流行し、初回の発売が100万本を超えたということだ。その市場の規模の大きさに、ただ圧倒されるばかりだ。

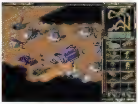
USA

September 1999

1 COMMAND& CONQUER：TIBERIAN SUN

1→

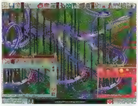
エレクトロニック・アーツ
$44



2 ROLLER COASTER TYCOON

3↗

ハズブロ・インタラクティブ
$26



3 RAINBOW SIX GOLD PACK

2↘

Red Storm Entertainment社
$28



順位	タイトル	前回	発売元	価格
4	RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR	NEW	Red Storm Entertainment社	$43
5	MADDEN NFL 2000	NEW	エレクトロニック・アーツ	$37
6	STARCRAFT BATTLE CHEST	4↘	Havas Interactive社	$35
7	Age of Empires II : The Age of Kings	NEW	マイクロソフト	$43
8	NEED FOR SPEED HIGH STAKES	7↘	エレクトロニック・アーツ	$20
9	MONOPOLY GAME	8↘	ハズブロ・インタラクティブ	$17
10	SIMCITY 3000	6↘	エレクトロニック・アーツ	$42

資料提供：PC Data(http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

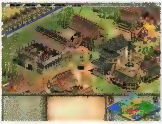
RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR

マルチプレイの面白さから、圧倒的な支持を得ている「RAINBOWSIX：ROGUE SPEAR」。MSN Gaming Zoneでは、ほかのタイトルと比べてけた違いに多いプレイヤーたちが、毎日熱い対戦を繰り広げている。特殊部隊の隊員になりきって、任務を遂行するスリルを味わってみよう



Age of Empires II：The Age of Kings

リアルタイム戦略シミュレーションファン待望の新作がアメリカで発売されている。13の各文明にSamuraiなどのユニークなユニットが一つずつ用意され、より強く個性を発揮できるようになっている。



World Charts Foundation

（10月12日〜18日）

順位	タイトル
1	BALDUR'S GATE
2	JAGGED ALLIANCE 2
3	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
4	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
5	COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN
6	SYSTEM SHOCK 2
7	HALF-LIFE
8	MIGHT&MAGIC VII：FOR BLOOD AND HONOR
9	STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR
10	DARKSTONE

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に⊘が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年11月26日⊘	ルナティックドーン Ⅳ　アップグレード版	アートディンク	ネットワークRPG	6,800円	043-299-7890	Win 95･98/NT4.0
1999年11月26日⊘	ルナティックドーン Ⅳ　通常版	アートディンク	ネットワークRPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95･98/NT4.0
1999年11月26日	シーザーⅢ　～古代ローマ建国シミュレーション～　(Mac版)	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Mac
1999年11月26日	Combat Flight Simulator追加パック：コンバットパイロット ゼロ戦航空隊	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年11月26日	ミスト　記念価格版	インタープログ	アドベンチャー	2,800円	03-3288-1363	Win 95・98
1999年11月26日	ミスト（Mac版）　記念価格版	インタープログ	アドベンチャー	2,800円	03-3288-1363	Mac
1999年11月26日⊘	パズルボブル 4	サイバーフロント	パズルアクション	6,800円	052-779-6549	Win 95･98/NT4.0
1999年11月26日	ロードオブパンツァーズ	システムソフト	シミュレーション	6,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年11月26日	シルバー：白銀の魔王	セガ･エンタープライゼス	RPG	6,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年11月26日	銀河英雄伝説 プレミアムパック	ボーステック	シミュレーション	1万2,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月26日	ボーステック ゲームパック 99+1	ボーステック	テーブルゲーム	5,600円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月26日⊘	Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年11月26日⊘	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月26日	ローラーコースタータイクーン 追加パック ～遊園地再生計画～	マイピック	経営シミュレーション	6,400円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月26日	GREATシリーズ　ディアドッグ 3	メディアカイト	育成シミュレーション	3,800円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年11月26日	SUPER1500シリーズ　バーチャファイター	メディアカイト	3D格闘アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年11月26日	SUPER1500シリーズ　バーチャコップ	メディアカイト	アクションシューティング	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年11月下旬⊘	ダークストーン　日本語吹き替え版	ズー	RPG	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年11月⊘	SPEC OPS Ⅱ：GREEN BERETS	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月⊘	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年12月1日	ULTRA2000シリーズ　マスター オブ モンスターズ	メディアカイト	RPG	2,000円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年12月3日	電車でGO！ デジタル博物館	アンバランス	データベース	未　定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月3日	マイト&マジック 6：ザ マンデート オブ ヘブン 完全日本語版	イマジニア	RPG	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月8日	不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～	チュンソフト	ダンジョンRPG	2,980円	03-5272-5155	Win 95・98
1999年12月9日	英雄伝説V 海の檻歌	日本ファルコム	RPG	1万800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年12月10日	マイト&マジック 7：フォーブラッドアンドオナー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日⊘	マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日⊘	エリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年12月10日⊘	テーマパークワールド	エレクトロニック･アーツ･スクウェア	遊園地経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年12月10日⊘	FLANKER 2.0	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月10日	スーパーブラックバス クラシック	スターフィッシュ	フィッシング	7,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月10日⊘	レイルロード･タイクーン Ⅱ　追加パック　ザ･セカンドセンチュリー	マイピック	鉄道シミュレーション	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月10日⊘	メック ウォーリア 3 日本語版	マイピック	3Dアクション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月17日	アートディンクベストチョイス 天下御免	アートディンク	江戸商人シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年12月17日	ゼウス　カルネージハートセカンド	アートディンク	シミュレーション	8,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年12月17日⊘	シヴィライゼーション：コールトゥパワー 完全日本語版	サイバーフロント	戦略シミュレーション	9,800円	052-779-6549	Win 95・98
1999年12月17日⊘	大戦略Ⅵ	システムソフト	戦略シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年12月17日⊘	ファイティング スティール　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月18日⊘	ワールドツアーゴルフ 2000　ローマ	トワイライトエクスプレス	ゴルフ	3,800円	03-5979-7496	Win 95・98
1999年12月18日⊘	ワールドツアーゴルフ 2000　パリ	トワイライトエクスプレス	ゴルフ	3,800円	03-5979-7496	Win 95・98
1999年12月18日⊘	ワールドツアーゴルフ 2000　ニューヨーク	トワイライトエクスプレス	ゴルフ	3,800円	03-5979-7496	Win 95・98
1999年12月24日	トゥームレイダー：ラストレベレーション　日本語版	アイドス･インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98

要チェック！

ズームイン新着タイトル

3Dシューティング

発売元　：P&A
発売時期：2000年1月

SOLDIER OF FORTUNE



拡張QUAKEⅡエンジンを採用し、さらにハードウェアTransformation &Lightingをもサポートした3Dシューティング。アフリカの貨物列車やイラクの石油精製所、ロシアの化学工場など、現実世界がゲームの舞台となる。マルチプレイでは、Deathmatchのほかに Assassin、Arsenalなどのモードが用意されている。

シミュレーション

発売元　：アートディンク
発売時期：1999年12月17日

ゼウス　カルネージハートセカンド

本誌連載「MASCHINEN KRIEGER」でもおなじみの横山宏氏がメカニックデザインを担当している「カルネージハート」シリーズ。この最新作が、ついにパソコンに移植される。無人機動兵器"OKE"のプログラムデータが電子メールに添付できるようになり、より手軽に対戦を楽しめるようになった。



発売時期（予定）	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年12月上旬	QUAKE Ⅲ ARENA	P&A	3Dシューティング	6,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年12月上旬	QUAKE Ⅲ ARENA（Mac版）	P&A	3Dシューティング	6,800円	042-525-9501	Mac
1999年12月	囲碁大全	GFiネット	囲碁	1万5,800円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年12月	トゥームレイダー 3 日本語版（Mac版）	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Mac
1999年12月	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年12月	お父さんのためのゴルフ	アンバランス	ゴルフ	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月	お父さんのための血統競馬	アンバランス	競馬シミュレーション	4,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月	ロマンシア	アンバランス	アドベンチャー	7,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年12月	ウィニング ポスト 4 with パワーアップキット	コーエー	競馬シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年12月	ウィニング ポスト 4 パワーアップキット	コーエー	競馬シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年12月	MESSIAH	ズー	3Dアクション	未　定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	DIABLO Ⅱ	ソース	アクションRPG	9,800円	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
2000年1月	SOLDIER OF FORTUNE	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年1月	あすは恋して	アンバランス	シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年1月	ファラオ 完全日本語版（仮）	イマジニア	シミュレーション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年1月	F/A 18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年1月	ライバルレルムズ ～魔界統一～　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月	大刀～ダイカタナ　日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年2月	ウルティマⅨ：アセンション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	ウルティマⅨ：アセンションプレミアムエディション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	1万1,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	シムピープル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	スーパー バイク 2000（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	スワット 3　日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年2月	鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	コーエー	戦艦アクション	7,800円	045-561-6861	Win 95・98
2000年2月	メサイヤ	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年2月	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年2月	TACHYON：THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年2月	スコットランドヤード　完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月	サガ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月17日	銀河英雄伝説 Ⅵ	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95・98
2000年3月	ノックス　完全日本語版（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションRPG	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年3月	SPEC OPS：MISSION 2000	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年4月	ヴァンパイア：ザ マスカレード リデンプション　日本語版	サイバーフロント	RPG	未　定	052-779-6549	Win 95・98
1999年冬	アーバン・ケイオス（仮）	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	ノマドソウル（仮）	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	9,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ソーラー 完全日本語版（仮）	イマジニア	シミュレーション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ドラカン 完全日本語版	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	三国志 Ⅶ	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年冬	Flight Simulator 2000	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未　定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年春	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	GIANTS ～CITIZEN KABUTO～	イマジニア	3Dアクション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	TEAM FORTRESS 2：BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未　定	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年春	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年夏	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	KISS：PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	RUNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5820-2695	Win 95・98
2000年	ディノクライシス	カプコン	3Dアクションアドベンチャー	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年	BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年	パンツァージェネラル 3D　日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年	レイルロード・タイクーン Ⅱ 完全日本語版（Mac版）	マイピック	鉄道シミュレーション	未　定	03-5436-6499	Win 95・98

※この情報は1999年10月末日現在のものです。

ゴルフ

発売元　：トワイライトエクスプレス
発売時期：1999年12月18日

ワールドツアーゴルフ 2000 ローマ



世界の名所を巡りながらゴルフをプレイできる「ワールドツアーゴルフ 2000」シリーズ。すでに発売されている「ラスベガス」「ロンドン」「東京ベイ」に続いて、「ローマ」「パリ」「ニューヨーク」の3コースが発売される。最大4人のプレイヤーと6人のギャラリーが参加できるマルチプレイモードを搭載している。

鉄道シミュレーション

発売元　：マイピック
発売時期：1999年12月10日

レイルロード・タイクーンⅡ追加パック ザ・セカンドセンチュリー



本格的な鉄道経営のシミュレーション「レイルロード・タイクーン Ⅱ」の追加パックがリリースされる。全18のシナリオがプレイ可能で、1939年から1950年、1950年から2005年、2005年から2030年の三つの時代区分ごとに、新しい建物が用意されている。フランスのTGVなど、新たな列車も追加された。

Play Online

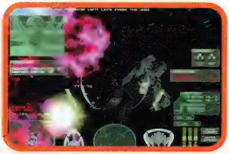
今月は、3人称視点のロボットアクション「SLAVE ZERO」、人気スペースコンバットシミュレーションの続編「FREESPACE 2」など、幅広いジャンルの作品を5本ピックアップした。それぞれがどんなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

SLAVE ZERO



☞p.044

FREESPACE 2



☞p.050



オプションで1人称視点に切り替えられるのだが、このゲームはやはり3人称視点のままで、主役のSLAVE ZEROの多彩な動きを眺めてプレイしたい。操作面での心配はなく、マウスとキーボードで自在に機体が操れるそう快感は「HERETIC II」に通ずるものがある。街を行き交う米粒のような人々との比較で、自機を大きく見せるという演出は素晴らしく、1歩足を踏み出したときの重厚なサウンドも秀逸。ただ、慣れると、雑魚キャラは思いのほかあっさりと倒すことができるので、単調に感じてしまった。

システムや雰囲気で言えば、「DESCENT:FREE SPACE」のミッションパックとも思えるくらい継承した部分が多い。もちろん、グラフィックは当然進化して美しくなっており、ガス雲や機体爆発のシーンがよりダイナミックに表現され、新しい機体も多数用意されている。また、前作と同様に、圧倒的な大きさの戦艦を相手に編隊を組んで突入する作戦など、趣向を凝らしたミッションが多く、絶妙なタイミングでミッションの目的が突然変更されるなど、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に見受けられた。



「MECHWARRIOR」や「HEAVY GEAR」で感じるロボットアクションのゆったりとした動きと、QUAKE系3Dシューティングの激しい動き。おおざっぱに言うと、このタイトルは両者の動作性の中間に位置し、ジャンプやミサイル回避といった生き生きとしたアクションと、ロボットの適度な重量感がいいバランスで保たれている。3人称視点でプレイできるため3D酔いもなく、それでいて激しいシューティング戦が楽しめるという点が魅力だ。ゲームの難易度は柔軟に選択でき、グラフィックのクオリティーも非常に高い。テンポよく進められるゲームバランスも気に入った。

フライトシミュレーターのような難しい操作を必要とせずに、気軽にドックファイトが楽しめる点。そして、機敏な反射神経が求められる3Dシューティングは苦手という人でも、敵を次々と倒していける気持ち良さ。このゲームの面白さを問われれば、私の場合、以上の2点に集約される。インターフェース、ゲーム性といった点では、前作から大きな変更はない。前作にもあったトレーニングミッションはさらに多くの教習事項が追加され、より突っ込んだ内容の基本操作が簡単に覚えられるようになっている。安心してお勧めできるタイトルだ。



映画『ブレードランナー』をほうふつさせるような、怪しい日本語の看板が光り輝く未来都市で、巨大ロボットを操って存分に暴れ回ることができる。道行く車を踏みつけたり、建物をかぎ爪でなぎ払ったりと、破壊衝動を満足させるのにぴったりのゲームだ。撃って、避けて、という単純なゲーム性ながら、軽快な動きとテンポの良さでのめり込んでしまう。ビルの残がいから鉄骨を拾い上げて、殴りつけたり、ミサイルの代わりに放り投げたりもできる。1人称視点で「QUAKE」感覚で楽しむこともできるが、ここは自分の姿が見える外部視点を使って、かっこいいプレイを目指してほしい。

宇宙空間に突然放り出された感じで、自分の機体が今どの方向を向いているのか、分からなくなりそうだ。操作は一見煩雑に見えるが、便利なショートカットキーが何種類も用意されているので、直感的にコントロールできる。例えば、相手の機体を追いかける時、速度を合わせないとうまく狙いを付けられないが、Mキーを押すだけで自動的にスピードを調節してくれる。画面に表示される情報も決して少なくないが、うまく整理されていて、判断に困ることはほとんどない。グラフィックの表示はスムーズで美しい。特に、光があふれる宇宙空間の描写と爆発が印象に残った。

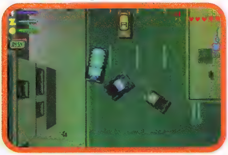


正統的なシューティングゲーム。3タイプの武器を使い分けて敵を倒し、アイテムを集めながら進む。途中に隠し部屋があったり、レベルの最後に中ボスが配置されるなど、非常に分かりやすい作りとなっている。それでいて、決して底の浅いゲームではない。格闘や足踏み、物を投げるなど特殊な攻撃方法と"威力は弱いが自動追尾能力がある"など個性豊かな武器。基本操作を覚えたら、これらを駆使していかに無駄のない戦術を組み立てるかに熱中できるので、初心者でなくても楽しめる。ただし、精密な動きを必要とする場面や凶悪な敵の出る個所は少ないので、上級者にはやや物足りないかも。

基本的なシステムやゲームの雰囲気は前作と同様で、プレイした経験があれば難なく入っていける。ミッションも、いくつかのフェイズに分けられて、それを順番にクリアしていくという前作同様のスタイルとなっている。今作ではフェイズの間に司令官とパイロットの会話がよく挿入されるなど、フェイズ同士のつながりが強調されていて、ストーリー展開が分かりやすくなっている。なお、私の場合マシンのパワー不足のため、敵機が近づいたり、オブジェクトの数が多くなると処理落ちしてしまった。残念なことだが、じゅうぶんに楽しむためにはもっとパワフルなマシンを用意する必要があるだろう。

クロスレビュー

GTA 2



☞p.051

暴力性の高いカーアクションなのだが、客観的なスタンスでプレイできるトップダウン視点なので、生々しさはそれほど感じない。前作よりも洗練されたグラフィックになり、炎上する車や武器それぞれのエフェクトがかなり派手だ。ズームを多用して単調になりがちなゲーム画面に変化を付けているのもいい。ただ、車での移動でさえも操作が難しく、それ以上に、車に乗ってない状態のキャラクターはほとんど思うように操れないのがもどかしい。単純なゲームのように見えるが、意外に慣れるまで時間がかかってしまうのだ。

矢印の向きにキャラクターを動かし、命令を受けてから実行に移すというゲームシステムは、割と分かりやすい。しかしながら、2Dマップを真上から見下ろしてプレイするため、その高低差が非常に分かりにくく、キャラクターの操作に最初は手間取るだろう。"銃を使って人を何人虐殺せよ""ロケットランチャーで車を何台壊せ"といったおぞましい命令が下されるが、演出面では残虐性のかけらもなく、言葉は悪いが気持ち良くプレイできた。小粒なタイトルという先入観はあったが、カーチェイスをしながら悪事を働くスリルは、意外と楽しめた。

プレイヤーはギャングの1人となって、ボスの指令を忠実にこなしていく。息をつかせない連続した流れが、このゲームのポイントである。キャラクターのAIは良くできていて、火炎放射器を振り回したりしていると、人々は一目散に逃げ出していく。また、車の乗っ取りをうまく利用しないと、厳しい時間制限の中では任務を完了できない。小回りの利く車を選ぶのがお勧めだ。ゲーム画面は立体的に表現されているものの、交差した通路や段差などが若干分かりづらかった。ただし、毒々しい光が灯る薄暗い路地裏の雰囲気はうまく表現されていて、前作からだいぶ進化している。

"難しいことは一切なし。車を奪い、邪魔な通行人をひき殺したり、警察の追跡をかわして矢印の差す方向へとにかく進め"という、単純明快なゲームシステムがいい。矢印の示すものがアイテムなら拾い、現金輸送車なら乗っ取り、敵なら倒す。何も考えることなく、ハチャメチャな悪の世界に浸れるのだ。しかも、奪った車によってスピードや耐久力に微妙な差が出たり、警察が連携をとってプレイヤーを追い詰めるなど、ゲームそのものは細部にこだわって作り込んである。操作がラジコンのようでやや難しいが、それを除けば気軽に楽しめるタイトルと言える。

USAF



☞p.054

衛星からのデータを基にレンダリングしている地形の描写が非常にリアルで美しい。プレイ前は、重いゲームなのでは？ と心配していたが、コマ落ちせずにスムーズに動作した。アメリカ空軍の協力を得ているだけあって、F-15やA-10A、F-117Aなど多種多用な機体が忠実に再現されており、それぞれの機体の特色が生かせるミッションが用意されている。CAMPAIGNモードでは、ベトナム戦争や湾岸戦争を再現した作戦や近未来に設定された架空の作戦が体験でき、幅広い層のファンにアピールできる内容となっている。

操縦できる機体が8機種にも及ぶなど、自由度の高いコンバットフライトシム。QUICK MISSIONは単純なものではなく、機体のほかにAREA(国)、スタート時の敵との位置関係(高度も含む)、武装、地対空ミサイルの配置数までが設定できるなど、かなり本格的なもの。ただし、簡単な設定にすれば、初心者も安心して楽しめる。SINGLE MISSIONSのブリーフィングも非常に丁寧で、ターゲットの詳細なデータのほか、ミッションの全容を分かりやすく伝える工夫がなされている。地形グラフィックの美しさも必見。幅広いプレイヤー層に受け入れられそうだ。

プレイヤーを楽しませようという姿勢が、非常によく伝わってくるタイトルだ。敵戦闘機の強さはもちろん、パイロットのブラックアウトの有無や照準の合わせやすさ、フライトモデルのリアルさまで、オプションで詳細に設定することができる。自分以外の戦闘機の動きをカメラで追うモードもあり、それを参考にすることもできる。チュートリアルはやや説明不足に感じた。また、背景のグラフィックは特筆もの。ち密な建物の描写や地形の表現は、一見の価値がある。登場する機体の多さなど、バラエティーに富んだゲームなので、お試し気分でプレイしてみては？

サービス精神旺盛なゲームだ。例えばチュートリアルは、ほかのゲームのように単に操作方法を文字や音声で示すだけではない。僚機が先導したり、標識が向かう方向を示してくれたりと、目で理解できる作りだ。また、戦闘や着陸が苦手なプレイヤーも、チートコマンドがマニュアルにあるので安心できる。衛星からのデータを基にして現実に忠実な地形を再現しており、機体を傾けるとパイロットが体をぶつけてうめき声を出すなど、演出は細部までこだわっている。フライトシミュレーターの名門Jane'sブランドの力が存分に発揮された1本だ。

SPEC OPS Ⅱ：GREEN BERETS



☞p.074

全体的に暗めではあるが、ミッションの舞台となるそれぞれの国の雰囲気を損なうことなく表現した地形のグラフィックは秀逸で、ミッションごとに新鮮な気持ちになる。この手のコンバット系アクションのセオリーどおり、少しでも間違った行動を取ると即ミッション失敗となってしまう。援護をしてくれるはずの仲間が自分より先に敵に倒されることも多く、難易度を低めにしても、なかなか任務を達成することが困難であった。ますますリアル指向になって、軍事系ゲームが好きな人ならはまるタイトルである。

難易度が高いコンバットアクションだ。屋外のミッションが多く、近距離で敵をとらえるのが難しいこと。ふかんしたマップはあるが、敵の位置が把握できないことなどが原因として挙げられる。それでいて、部隊を効果的に操るためのち密な戦略を立てるフェイズは存在しないので、どちらかというと、アクションの腕に自信がある人に向いているタイトルだと言える。同ジャンルの「RAINBOW SIX」と比較した場合、グラフィックや戦略面の充実度などでは、どうしても劣ってしまう。作りが大味であるという印象を受けた。

敵の勢力下に少数精鋭の部隊で乗り込んで行き、スリルと雰囲気を味わうことができる3Dアクション。うまく地形を利用して、少しでも相手より有利な状況を作り出さないと、あえなく銃弾に倒れることになってしまう。この辺のゲームバランスは実にシビアだ。反面、ライフルで敵の歩哨を狙撃したり、待ち伏せて一斉にマシンガンの弾を撃ちこんだりしたときの、"敵を出し抜いた"という達成感はなかなかのものだ。シングルプレイでの味方隊員の不可解な行動は気になるところだが、操作をどんどん切り替えて、チームとして有機的に動けるよう、コントロールしていこう。

前作から多くの改良がなされていて、今回評価した続編中、最も大きな進化を果たしている。特に気に入ったのが"照準の手動化"だ。前作では自動的に敵を感知し、照準を合わせていたが、これでは索敵や戦闘がほとんどコンピューター任せになってしまう。手動で敵を狙える上、状況に合わせて視点を選べるようになって、シューティング性が増している。マップも、敵のスナイパーを気付きにくい位置に置いて、そのスナイパーを狙える場所に援護の兵を配置するなど、地形や敵の配置にひと工夫あって飽きさせない。同じミッションを何度も遊びたくなる、長く楽しめるゲームだ。

初物好きゲーマー Don't miss this chance!

ベータテスター：THE CHOSEN

編集部が入手したベータテスター枠を毎回プレゼントする連載ページ。今回募集するタイトルは「SILENT HUNTER Ⅱ」だ。ドイツ海軍の潜水艦を再現したコンバットシミュレーターで、ほかのタイトルと対戦できるという画期的なマルチプレイシステムを導入している。

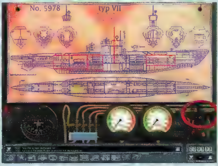
SILENT HUNTER Ⅱ

SILENT HUNTER Ⅱとは？

「SILENT HUNTER Ⅱ」（開発元：Aeon Electronic Entertainment社、発売元：Strategic Simulations社）は、1996年に発売されて好評を博した「SILENT HUNTER」の第2弾で、連合軍が恐れたUボート（ドイツ海軍の潜水艦）をシミュレートしたタイトルである。プレイヤーがUボートの司令官となり、狙った相手をじっくりと追い詰めていくというゲーム性は、このジャンルならではのものだ。また、3Dアクセラレーターの恩恵を受けて、敵艦が爆破炎上し、沈没していく様子もしっかりと再現されているため、ミッションをクリアしたときのその快感も期待できるだろう。

この作品で最も際立った特徴は、RTIME社の“RTIME Interactive Networking Engine”という技術を使用したマルチプレイモードにある。何とUltimation社という別会社が独自に開発している「DESTROYER COMMAND」という潜水艦コンバットシミュレーターと、リアルタイムで同時プレイができるようになるのだ。NovaLogic社の例を挙げると、自社運営するNOVAWORLDでの相互プレイを念頭に置いて開発された、同一ゲームエンジンを使用したタイトル（「F-16 MULTIROLE FIGHTER」と「MIG-29 FULCRAM」）はすでに登場している。しかし、まったく別の会社で別々の技術を使って制作されたソフトが同じアリーナでプレイできるようになるのは、ゲーム史上初めてのことである。





俗にUボートと呼ばれるドイツ海軍の潜水艦は、数種類の機種が存在する。相手も水雷などで防御を試みるため、追い詰められる側にならないように注意しなければならない

開発元のAeon Electronic Entertainment社は、第2次世界大戦中にUボートの指揮官を経験したこともある退役軍人、Eric Topp氏をコンサルタントとして迎えている。海底での隠密行動が醸し出す緊張感は、アクションゲームなどから得られるものとはまったく趣が異なるものである。3Dサウンドにも対応しているため、暗くした部屋の中で4スピーカーを用いてプレイすれば、臨場感もいっそう高まるだろう。

コンバットシミュレーター愛好家必見の応募方法はこれだ！

このベータテストは、全世界でもごく少人数しか参加できない、まさに選ばれた者だけが参加できるテストである。今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター枠を確保した。

応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「SH Ⅱ ベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。なお、「SILENT HUNTER Ⅱ のベータテストにかける意気込み」というテーマで簡単な英文を書いてもらい、それを選考する際の参考にさせていただく。締め切りは、1999年12月15日中とする。

また、今回のベータテストに外れた方の中から抽選で5名の方に、製品版をプレゼントするので、どしどし応募してもらいたい。なお、ベータテスト権とプレゼントの当選者の発表は、編集部からの連絡と製品の発送によって代えさせていただく。



SILENT HUNTER Ⅱのコンサルタントを務めるEric Topp氏は、1937年にU-42に乗船して以来、数々の戦歴を経て、“赤いデビル”と呼ばれたU-552の指揮官となる。ノルウェー近海上で降伏した後は、漁師として穏やかな暮らしを試みるが、その後建築家としても名をはせるようになった

応募要項

参加資格：英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人

応募する際の記載事項：氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、好きなゲームジャンル、使用するパソコンのスペック（CPU、メモリー、ビデオ、サウンド、インターネットへの接続方法）、英文による簡単なPR文

備考：なお、今回ご応募いただいた際の各種データは、株式会社マイピック（日本におけるSILENT HUNTER Ⅱの発売元）と編集部で共有させていただきます。

（例）
氏名：広尾一郎
郵便番号：150-0011
住所：東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号：03-1234-5678
年齢：27歳
電子メールアドレス：ichi@play-online.com
好きなゲームジャンル：コンバットシミュレーター
使用するパソコンのスペック
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
メモリー：128MB
ビデオ：Viper V770
サウンド：MonsterSound MX300
インターネットへの接続方法：ISDN
英文によるPR文：It is very sad that submarine simulation games has been on the verge of extinct, but since the day I first played "Red Storm Rising" when I was in high school, I am so in love with "the hunter of the deep". My hobby is not only to play submarine simulators, but also to collect reading materials for the submarines.

そのほかの潜水艦コンバットシミュレーター

Dynamix社の「ACES OF THE DEEP」、Microprose社の「SILENT SERVICE」など、潜水艦をテーマにした秀逸なコンバットシミュレーターは多い。さらに昔にさかのぼれば、「RED STORM RISING」（Sierra社）、「GATO」（Spectrum Holobytes社）といった名作にも行き着く。ここしばらくは至極マイナーなジャンルへと変ぼうしているのは、地味なアクション性がファン層の拡大に歯止めをかけていたのかもしれない。

しかしながら、最近では「THEIF：THE DARK PROJECT」のような隠密行動を主体にしたゲームも登場するなど、ゲーム性も多様化が進んでいる。それだけに、久々の潜水艦コンバットシミュレーターとなるSILENT HUNTER Ⅱの動向は注目に値する。

Play Online Exclusive Review

044 SLAVE ZERO
045 DEMOLITION RACER (ネットワーク非対応タイトル)
046 PANZER GENERAL 3D ASSAULT
047 IMPERIUM GALACTICA 2
048 デオグラシアス　完全日本語版
049 テーマパークワールド　完全日本語版
050 FREESPACE 2
051 GTA 2
052 FIFA 2000:MAJOR LEGUE SOCCER





アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。



CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット　256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

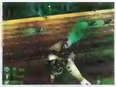


非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。





攻撃の基本は、常に移動し続けること。立ち止まっていると複数の敵から集中砲火を浴びることになる



道路を行き交う車や人をつかんで投げ付けてもダメージを与えられる。弾切れのときや、弾を節約したいときに有効な攻撃手段となる

多彩な攻撃と派手なアクションで未来都市を暴れ回れ

スレイブゼロ

美麗なグラフィックと完成度の高いアニメーションのロボット3Dシューティング「SLAVE ZERO」がついに登場。テンポの良い展開と分かりやすいシステムで、初心者からヘビーゲーマーまで安心して楽しめるゲームに仕上がっている。

プレイヤーの心をわしづかみにする滑らかな動きと多彩な攻撃方法

「SLAVE ZERO」の舞台は、強力な軍事技術を持つ企業帝国に牛耳られた500年後の未来都市だ。プレイヤーはその企業帝国を倒すべく、高性能のロボットSLAVE ZEROを操る。登場する敵のロボットや拠点を撃破しながら、与えられたミッションをクリアしていくという、オーソドックスなアクションシューティングに仕上がっている。

超高層ビルが林立する都市や工場などの敵拠点建造物内などが舞台となるが、特筆すべきはそのグラフィックだ。高くそびえるビルの雰囲気、各所にちりばめられたネオンサイン、爆発するミサイルのせん光など、どれをとってもその完成度は高い。

また、SLAVE ZEROをはじめ、ゲーム内に登場するロボットなどの動きも非常に素晴らしい。バイオテクノロジーを駆使して作られた生体ロボットということだが、腕や足、指など体中の関節が自在に動く。まるで生きているかのような躍動感のある動きは必見だ。

ゲームはミッションクリア型で、強力な武器を駆使して敵を撃破していくという、おなじみのプレイスタイルだ。武器はマシンガン、レーザー、ミサイルの3タイプ。レベルを進めると、それぞれ強力な武器が拾えるようになっている。

武器による攻撃だけでなく、道路を走っている車をつかんで投げたり、接近戦では体当たりや殴るといった攻撃も可能だ。さらに、地面を踏み付けた反動でも敵を攻撃できる。もちろん、ジャンプや左右のステップを駆使しての武器攻撃が基本となるが、武器を使わずに進めていけば、また違った楽しさを発見できるかもしれない。

操作はキーボードとマウスが基本だが、フォースフィードバックジョイスティックにも対応しており、より臨場感の高いプレイも可能となっている。ただ、操作性を考えると、やはりキーボードとマウスが中心となるだろう。

ところで、SLAVE ZEROは3人称視点でのプレイが基本となっているが、1人称視点に切り替えることも可能だ。1人称視点の3Dシューティングに慣れたプレイヤーも戸惑うことなくこの世界に入っていけるだろう。

マルチプレイではジャンプ力を生かして戦え

マルチプレイでは、専用マップを使用したデスマッチという、3Dシューティングでおなじみのモードが用意されている。最大16人が入り乱れる乱戦となり、マップは全部で12種類ある。どれもそれほど広くはないので構造も覚えやすく、敵と出会えないという事態もなさそうだ。また、ビルからビルへ飛び移ったり、数回ジャンプを繰り返さないと行けない所に強い武器があるなど、SLAVE ZEROの持つジャンプ力を生かした多階層構造のマップが多い。

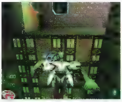
デスマッチは、マップ内に点在する武器を拾って武装しつつほかのプレイヤーを攻撃する、一般的な3Dシューティングとほぼ同じスタイルだ。ただし、装備をまったく持たない状態から始まるため、とにかく武器と弾を手に入れなくてはいけない。また、このゲームでは、同じタイプの武器は常に1種類しか持てない。つまり、マシンガン、レーザー、ミサイルをどの組み合わせで装備するかが、かなり重要になってくるのだ。

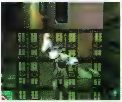
なお、今回評価したベータ版では、マルチプレイの安定性が低かったり、チャット時に文字が重なって表示されてしまうなどの問題点が見られたが、これらの問題は製品版では解消されているだろう。

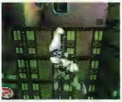
マルチプレイは、QUAKE系ゲームをプレイするユーザーなら間違いなくはまるはずだ。シナリオモードで基本操作を習得し、マルチプレイモードにのめり込む、というのがSLAVE ZEROの正しい楽しみ方だ。

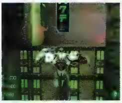
（ユービック・コンピューティング 平澤寿康）

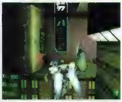
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★













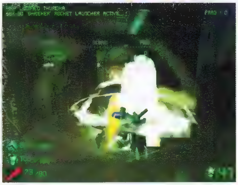
全長20メートルという大きさにもかかわらず、SLAVE ZEROはよく動く。特に壁のへりをつかんでよじ登る動作は見事だ。シングルプレイでは、この動作を使う場面がかなり多い

Information

開発元	：Infogrames North America社
発売元	：株式会社ズー
販売元	：M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	：株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 233MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DorectX7.0に対応のビデオカード
HD容量	：260MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectXに対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：未定
発売時期	：2000年1月



破壊可能な建造物にはアイテムが隠されている場合もある。手当たり次第破壊しよう。ただし、あまり近くで破壊すると爆風でダメージを受けてしまう



マルチプレイはとにかく先手必勝。いち早く強力な武器を手に入れ、狙い撃ちされないように常に移動しつつ攻撃だ



デモリションレーサー

トップを走れば圧倒的に不利？ 命知らずの体当たりで挑め

敵のアタックをかわし続けて1位独走。ぶっちぎりでゴールラインを通過してみたら、総合ランクでは何と最下位？「DEMOLITION RACER」では、当て逃げの達人が勝者となる。クラッシュポイント優先のレーシングゲームだ。

正統派レーシングゲームファンに贈る“息抜き的”なカーアクションタイトル

破壊、破壊、とにかく破壊だ。この「DEMOLITION RACER」では、ライバルより前を走ることがまったく重要ではないという風変わりなルールになっている。空軍基地やモトクロスレース場などを舞台にしたサーキットで16台の車が競うレースにおいて、ゴールラインを通過するときの順位よりも、ライバルを破壊したときに得られるボーナスポイントの方が重要視される。いい気持ちでトップになってもランキングでは下位となり、次のレースへの出場権がなくなってしまうのだ。

そうと決まったら遠慮はいらない。プレイヤーの心の中にある隠された“破壊衝動”を呼び起こし、ガンガン車をぶつけるがいい。ぶつけられた車は横を向いたり飛んだり跳ねたり、ひっくり返って炎上したりと、アメリカ人が大好きなド派手なカーアクションを楽しめる。「ああそうか、おれって本当はこういうことをしたかったんだ。月末で渋滞している首都高速でこらえていた気持ちはこれだったんだ」。そんな気持ちを呼び起こして、ライバル車を跳ね除けてほしい。破壊するたびに込み上げる陶酔感で、モニターに向かうプレイヤーの目はぎらつき、いつの間にかよだれを垂らしているかもしれないが、それが正しい遊び方だ。もちろん、そういう行為はこのゲームの中だけにしていただきたい。



Zキーでクラクションを鳴らし、Shiftキーで後方を確認できる。クラクションは役に立たないが、後方確認はライバルの位置を把握するのに有効だ


自分の走りが確認できるリプレイ画面。ゲームごとに天候が変化するが、雨が降っても路面状況はほとんど変わらない。ただし、霧が出たら要注意。視界が極端に悪くなり、障害物への衝突が増えて自爆の原因になる

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	：Pitbull Syndicate社
販売元	：Infogrames社
価格	：$29.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：Direct3D対応のビデオカード
HD容量	：70MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)



画面右下にスピードメーターとタコメーター、左上には周回表示、上の中央が現在のポジションだ。破壊がメインのこのゲームでは、左下のダメージインジケーターだけを見ていればいい

戦略はまったくなさそうな格闘技だが実は勝利の秘けつがあるのだ

ゲームモードは、ライバルを破壊するのが目的となる“DEMOLITION”がメインとなる。そのほか、敵からのアタックを避けながらゴールを目指す“THE CHASE”、競技場のような場所で車をぶつけあうバトルロイヤル“LAST MAN STANDING”など、純粋にタイムを競い合う性質のものはない。

相手を破壊することが目的なので、レースといっても急ぐ必要はない。ライバルに車をぶつける時間を多く取れれば、別にゆっくりゴールしても構わない。しかしながら、ゲームバランスは絶妙で、正面衝突や真後ろからの追突では、互いの車にダメージはあってもポイントにはならない。つまり、わざと逆走しても後続車に正面衝突するだけでメリットはないのだ。最後尾にいる場合、スピードを緩めればライバルはどんどん前進していくので、アタックする相手がいなくなる。むしろ、いかにライバル車の集団と接近していられるかがかぎとなるのだ。このゲームは、AIのライバル車がゴールへ向かわなければレースが成立しないため、マルチプレイに対応していないのもうなずける。

高得点を上げるためには、効果的に車をライバルにぶつけたい。そのためには、まずライバルの側面を狙い、勢いよくぶつけることだ。衝撃が大きいほど高得点となる。その衝撃によってライバル車の向きが変わり、その角度が大きくなればなるほどポイントが高くなる。また、ふっ飛んだライバル車が壁に激突しても得点になる。車はダメージを受けるたびに車体がゆがみ、ボンネットも飛び、黒煙を吐きながら炎を上げて、最後には爆発してしまう。ライバル車にとどめを刺せばさらにポイントが入るので、トップを取るためにはカモになりそうな炎上車に突撃して破壊しよう。ただし、当然ながら自分の車も壊れるので、ダメージメーターを見ながら損傷を気にしつつ、ライバルへアタックしよう。

ダメージはコース上に出現する緑色のアイテムの上を通過すれば回復できる。しかし、アイテムの登場頻度は低く、火薬などのあぶないアイテムもあるので油断できない。そもそも、アイテムで戦局を打開しようという方が間違っている。小さなことにとらわれているとライバル車にぶつけられてしまうので、ときどき後ろを向いて警戒しつつ、ひたすら前の車へ当てにいこう。

このゲームに大切なのは、相手に追いついてぶつけようとする気持ちだ。その勢いに引きずられて、自然に車の操作もうまくなっていく。正統派のレーシングゲームでも、このような“闘志”は重要だったのかもしれないと、再認識できるだろう。

（杉山淳一）

グラフィック	★★
サウンド	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

Mantis



Marauder



Predator



Renegade

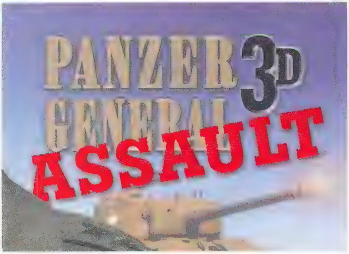


Widowmaker





円形のアリーナで車をぶつけあうバトルロイヤルスタイルもある。形が違っても遊び方は同じで、ただひたすら車をぶつけ合ってライバル車を壊す。武器などはなく、相手の横腹を狙って突進していくのみだ



第2次世界大戦中のヨーロッパが舞台
リアルな3Dユニットを駆使して敵を撃滅

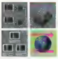
パンツァージェネラル3D アサルト

硬派シミュレーションゲームのしにせStrategic Simulations社の「PANZER GENERAL」シリーズ最新作がこの「PANZER GENERAL 3D ASSAULT」。指揮官によって兵器の性能が変わってくるという新システムを採用し、より実戦に近い戦闘を味わうことができる。実在した兵器を忠実に再現した、3Dユニットの戦闘シーンも迫力満点だ。

リアルな戦闘アニメーションが気分を盛り上げる戦略シミュレーション

「PANZER GENERAL」シリーズは、国内で発売されている「大戦略」シリーズのような、典型的なヘックス式軍事戦略シミュレーションだ。題材にしているのは第2次世界大戦時のヨーロッパ戦線における、陸軍同士の戦闘である。システムにはターン制を採用しており、古さを感じずにはいられないのだが、ユニットのアニメーションやマップのグラフィックの美しさなどが、最近のゲームであること感じさせる。ユニットのグラフィックも"3D"の名のとおり、きちんと3Dモデリングされたもので、マップ上で小さく表示されるにもかかわらず、個々の兵器の特徴をうまく再現しており、マニアにはたまらない仕上がりだ。戦闘は、大戦略シリーズのように戦闘画面に切り替わって行われるのではなく、「Age of Empires」のようにマップ上に配置されている3Dユニットがそのままアニメーションして行われる。この時の個々のユニットの動きが実にリアルで、戦闘機は迫力ある急降下爆撃をし、空てい部隊は風に乗ってパラシュート降下する、といった具合。美しいマップ上で、きれいなユニットがちょこまかとアニメーションする様子は、見ていて飽きがこない。また、このアニメーションはOFFにすることもでき、純粋に戦略部に集中できるあたりが、硬派なシミュレーション好きなユーザーの心をとらえて離さないStrategic Simulations社ならではの心遣いである。

そのほか、特筆すべき事項としてサウンド面での充実が挙げられる。M1ガーランド小銃の発射音などは、リアルそのもの。同実銃は、8発を金属のクリップで留めて装弾し、8発撃ち尽くすとキンッ……という音と共に空クリップが地面に落ちるのだが、ゲーム内で歩兵部隊が射撃を行うと「バン(×8)……キンッ!」と、リアリティー溢れるサウンドが響く。もちろん、ほかのユニットの攻撃音も推して知るべし、である。また、バックで流れる、ワシントンポストなどのBGMも、吹奏楽団の演奏を録音しているようで、重厚感があるのだ。



Information

開発元	:Mindscape社
発売元	:Strategic Simulations社
価格	:$39.99
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium II 233MHz
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:8MB以上のメモリー搭載の3Dアクセラレーター
HD容量	:275MB以上
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:DirectX6.1に対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:発売中(2000年に日本語版がマイピックから発売予定)


ヘッドクオーター画面。この画面で戦略を練りながら、生産や指揮官割り当てなどの指示を行う


弾切れ寸前を示す黄旗が立ったところ。細かなアニメーションながら、乱戦の中でも、非常に分かりやすくて良い。ちなみに、弾切れになるとユニットに赤旗が立つ


キャンペーンモードでは、実在した歴代の指揮官になりきってシナリオを進めることができる。ロンメルとなって、砂漠を進撃するのも一興だ

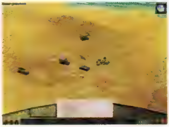
指揮官が兵器の能力をフルに引き出す新システム

ゲームの流れは、まず、"どこどこの街を陥落させよ"というような目的の設定されているシナリオを選択すると、敵ユニットと味方ユニットが配置された状態で始まる。特徴的なのが、数部隊だけ好みのユニットを好きな指揮官に指揮させて、配置することができるようになっている点。このおかげで、ユニットの選び方次第で、戦略が大きく変わってくるというわけだ。

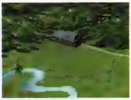
このゲームでは、指揮官という概念が非常に重要となる。ユニットには通常、攻撃/補給/隠ぺい/索敵をはじめとする、ベーシックな命令しか用意されていないのだが、指揮能力に優れた指揮官を割り当ててやると、照準射撃/くさび隊形攻撃/待ち伏せ攻撃、航空機の場合であれば、低空飛行/急降下爆撃/雲間飛行など、与えられるコマンドが一気に増える仕組みとなっている。このことから、指揮官を失わないように戦う必要性が非常に高く、このあたりの駆け引きが勝敗のかぎとなっている。キャンペーンモードでは、ロンメルやパットン、モンゴメリといった伝説の将軍が指揮した歴代の作戦をシミュレートすることも可能だ。

マルチプレイモードもしっかりサポートされており、インターネットを使って最大4人まで対戦することができる。データを転送する量はほとんどないので、対戦時の動作は軽快であった。ただ、ターン制という制約のため、ゲーム時間が長くなってしまうのがネックだ。 (Warren大尉)

グラフィック	★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★


マルチプレイ中の1コマ。こちらの対空ユニットが到着する前に、前線に敵攻撃機が飛来。左上にチャットメッセージが表示されている

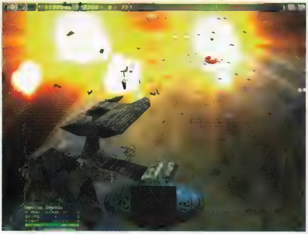

マルチプレイ接続の画面。最大4人までが対戦できる。ここには、チャット画面が用意されており、対戦相手とどのシナリオにするか話し合いながら、選択できるようになっている。


緑が美しい草原マップ。画面中央に映るのは、"超重戦車mouse"。こんなマニアックな兵器も登場するのだ

プレイ前に資料を読んで気分を盛り上げる

ハードコアなゲームならではの楽しみ方として、第二次世界大戦関連の書籍で戦術や兵器について研究しつつ史実に沿って遊んでみたり、「もし……だったら」をゲームで実現してみるというのはどうだろうか。学研から出版されている『戦略戦術兵器辞典4巻 ヨーロッパWW II編』には、PANZER GENERAL 3D ASSAULTに登場する兵器に関する記述が詳細に載っており、強くお勧めする。





BattleshipというユニットのNutron Bombが敵の艦隊群に直撃した瞬間。ゲームでは1、2を争う威力を持つ武器だ。戦闘シーンもほかの画面同様に拡大／移動が自由に行える

多彩な外交戦術が試せる意欲作 宇宙の存亡をかけてクリスタルを探し出せ

インペリアムギャラクティカ 2

未来における宇宙の植民地統治を題材にした「IMPERIUM GALACTICA 2」は、外交手腕を奮って平和を目指すか、力でねじ伏せて統治を狙うかという、宇宙の存亡がプレイヤーの手にゆだねられる壮大なリアルタイム戦略シミュレーション。このジャンルにおいては今までなかったようなち密な外交や物品売買、金銭のやりとりなど、戦略手段が豊富にある。じっくりと取り組んでプレイしたくなるタイトルだ。

3タイプのユニットを駆使して植民地の開拓を進めよう

「26世紀の遺伝子工学が途方もなく発達した地球。その上空にある宇宙ステーションで"時"の研究が秘密裏に行われ、さまざまな環境に適応できる種族の創造を目標としていた。研究はやがて大衆に発覚し、研究者はその成果を四つのクリスタルにして宇宙に発射する」

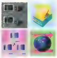
このようなストーリーを持つ「IMPERIUM GALACTICA 2」(以下、IG2)は、Human、Brutal、Politicianという3種族から選択し、各種族のシナリオでクリスタルを巡る争いを繰り広げていく。

登場するユニットは、惑星を植民地化するColonisation、植民地(Colony)での防衛や戦闘を行うTank、惑星探査や敵艦と交戦するSpaceship(宇宙船)に分類される。宇宙船ユニットは5種類程度で、決して多いとは言えないが、多彩な装備を選択することによって、より細かい性格付けができる。

まず、プレイヤーがすべきことは、Spaceshipで惑星を探し、植民地化を行い、同時に植民地内を開拓することだ。植民地の開拓は、3Dの「シムシティ」といった趣があり、Small House、Hospitalといった住民用の建物、Starship Research、Starship Factoryといった軍事用生産／研究施設など、さまざまな種類の建物が建設できる。軍の資金源は、植民地での人口とモラルに影響された税収となっており、このゲームにおいて植民地は非常に重要な要素となっている。



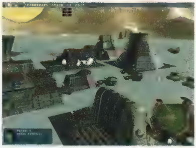
地上と宇宙の兵器をはじめ、各種武装や建物の研究開発を行う画面。資金を2倍にして素早く開発することも可能だ



Information

開発元	：Digital Reality社
販売元	：GTインタラクティブ
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：3Dアクセラレーター推奨
HD容量	：280MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：2000年1月11日

艦隊同士が激突する3Dの戦闘シーンは大迫力



植民地マップでの戦闘シーン。植民地では雪や雨が再現され、惑星によってもさまざまな表情を見せる。当然、住みやすい惑星ほど住民の満足度も高く、人が集まりやすい

リアルタイム戦略シミュレーションには、「スタークラフト」や「Age of Empires」のような2D表示タイプと、「WARZONE 2100」「HOMEWORLD」のような3D表示タイプがある。IG2の場合、地上と宇宙での戦闘シーンは3D、宇宙マップでは2Dという仕様になっている。プレイ時間に最も多くの時間を費やす宇宙マップでは、ユニットをいくつかまとめた艦隊としての行動が基本となる。艦隊ユニットの激突する戦闘シーンは、グラフィックに定評のあるHOMEWORLDに勝る迫力。各戦艦の高度に差をつけて移動させることが可能で、それぞれのユニットの武装も豊富であるため、攻撃方法はかなり多彩である。

スパイを訓練したり、兵器の売買、資金やユニットを元手にした防衛／侵攻の要請を行う外交は、単純に生産力と保有ユニット数で勝敗が分かれたリアルタイム戦略シミュレーションにはない要素である。これらの取引レートもリアルタイムで変化しており、プレイヤーは帝国の統治という観点で、より広い視野を求められる。マルチプレイでもこのような交渉ができるのであれば、プレイヤーに歓迎されるだろう。

マルチプレイは最大6人まで対戦できるということだが、今回のベータ版には実装されていなかった。プレイヤーの思惑やスタイルが反映される外交は、やはりマルチプレイがいちばん楽しめるだろう。製品版はCD-ROM4枚組にもなり、3種族の各シナリオが豊富にあるため、シングルプレイと共に長く遊べそうなタイトルだと感じた。完全日本語版の発売を期待したい。 (倉橋裕宗)

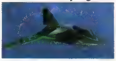
グラフィック	★★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★
総合評価	★★★

注 ベータ版のため未実装



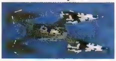
巡洋艦クラスの戦闘シーンで、64ユニット対123ユニットの対決。小さなFighter系の小型戦闘機は全自動ユニットだが、巡洋艦クラスになると、武装もカスタマイズが可能。単純に数で決まる勝負ではないのだ

Solarian Heavy Fighter



巡洋艦クラスの宇宙船と共に行動する戦闘ユニット

Solarian Heavy Corvette



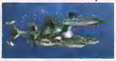
標準的な装備可能数の戦闘ユニット

Solarian Heavy Cruiser



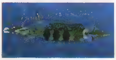
Corvetteを改良し、より装備可能数を増やした戦闘ユニット

Solarian Battleship



最強の戦闘ユニット。装備可能数、火力耐久力、スピード共に申し分ない

Solarian Colonisation



惑星を植民地化するためのユニット



世界を創造し悠久の時を生きる神となり大きな時の流れを体験する

デオグラシアス

完全日本語版

「デオグラシアス」(神の恩寵)はタイトルが示すとおり、神となって世界を創造し、創造物から崇拝されることによってさらなる力を得るという、一風変わったシミュレーションだ。自分の創造物たちに奇跡を見せることで神の力を示すという、壮大な設定でゲームが進行する。

生物の創造主となって信仰を源に奇跡を起こせ

プレイヤーが最初にすべきことは、神になることだ。RPGで、主人公となる勇者のキャラクターメイキングを行うのと同じように、プレイヤーは神の属性を決め、使用する奇跡(戦闘コマンド)を選び、名前を付け、気に入った外見を選択する。選んだ神の属性によって使える力や得意能力が変わってくるので、いろいろ試して自分好みの神様メイキングを楽しもう。

プレイヤーの分身となる創造主を作った後、最初の世界創造を始める。生命の宿る惑星を作るのだ。とはいえ、この作業は神の特徴選択より簡単で、最初に与えられた神としてのパワー(=コスト)を支払って惑星の大きさや気候を決め、さらにそこに住む生物の種族を選んでいくだけでよい。そうすれば、秩序ある世界が誕生し、生物が惑星に宿り始める。選べる生物のタイプはかなりの種類があり、外見や特徴もさまざまだ。神となり、世界の創造が終われば、ゲームは本格的に動き出す。消費したパワーは、神である自分が眠りにつくことで回復する。

神のパワーは、民から崇拝されることで上限値がアップする。そのパワーを消費してさらに創造を行ったり、新しい力を獲得するのだ。何をするにもパワーを消費する。ただし、神を作った時に、最初に選択した能力だけはコストがゼロに設定される。よく使う奇跡のコストをゼロにするか、消費パワーの大きい切り札的な奇跡を選ぶかはプレイヤー次第だ。また、デオグラシアス独自の面白いシステムとして、パワーの下限値がある。これはいわば神が活動を続けるために必要な維持費である。パワーがこれ以下になると、神は強制的に休眠状態に入る。パワーの消費と補充が、ゲームの駆け引きを生み出しているのだ。パワーを得るためにはパワーを多く消費しなければならず、しかし、パワーがなければ無力になる。再び目覚めたころには、創造物たちは神を忘れているかもしれない。もっとひどい事態になると、目覚めるために必要なパワーがいつまでたっても供給されず、事実上のゲームオーバーとなってしまうこともある。

民の信仰をより強いものとするためには、時折下界にアクセスする必要がある。地上をうごめく生物たちは虫のように小さな存在で、クリックするのも苦労する。中央には神殿があり、その周りに居住地があるのが見える。神殿あるいは各生物をダブルクリックすることによって、神は生物とコンタクトをとることができる。生物たちはそれぞれ願いを持って生きている。「肉親が死んでしまった。生き返らせてください」「作物がよく採れません。気候を暖かくしてください」などさまざまだ。神はパワーを得るために、ある程度、彼らの望みをかなえてあげる必要がある。



生物は小さな存在でどれも同じに見える。信仰心の強さは色によって分けられ、赤いものがもっとも熱心な信者だ

悠久の時を超えて戦う持久戦型マルチプレイ

シングルプレイは、実時間にしてかなりの時間がかかるデオグラシアスだが、マルチプレイの場合も長時間のプレイになる。世界を創造してから崇拝を得て、パワーがたまるまでに相当時間がかかるからだ。シングルプレイの説明で述べた"眠る"ことによって、時間を速く進めて解消することができるのだが、その間に民の信仰心が落ちてじゅうぶんなパワーを獲得できなくなる。従って、序盤はひたすら生物を創造し、彼らからの崇拝を得てパワーを蓄積するまで、神々であるプレイヤーは長時間のにらみ合いを続けることとなる。さらにパワーを蓄積し、対戦相手の世界に攻め入るための能力を得るまで待たなければならない。この辺にストレスを感じるプレイヤーには、シングルプレイの方が向いている。ターン制を用いているのが、余計に時間がかかる原因となっているようだ。

神々の世界が大きくなり、次元を渡ってほかの神の世界に干渉する力を得たときに本当の戦いが始まる。ここにたどり着くまで、約1時間は軽くかかるので覚悟が必要だ。細かい数値を見て楽しむタイプのゲームではない上、プレイヤー(=神同士)の戦いも奇跡を使ってぶつかり合うのみになりがちなので、時間のかかる割に楽しみが少ない。時間をかけて育て上げる生物が、単なるパワー供給源になってしまうのも大きな不満点だ。いっそ、神々は一切手出しせず、神を崇拝する生物たちが対戦する代理戦争型の方がゲーム的には面白くなったと思う。(菅原有香)

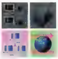
グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★



神の外見選択。どれを選んでもゲームに影響はないが、頻繁に眺めることになるので好みのキャラクターを選ぼう

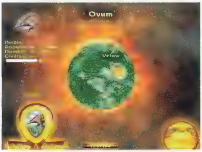


創造物として選択できる生物たち。上から人間、鳥人、キノコ人となっており、かなり個性的だ



Information

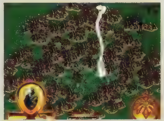
開発元	:Cryo Networks社
発売元	:株式会社マイピック
問い合わせ先	:株式会社マイピック(メディアクエスト)ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 166MHz以上
メモリー	:32MB
ビデオ	:2MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	:600MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:Sound Blaster互換サウンドカード
対応API	:DirectDraw
発売時期	:2000年2月



最初に創造した惑星の概観。居住地をクリックすると人口などの大まかな情報が表示される。左下のアンクがコントロールパネルの役割を果たす

デオグラシアスで示される神としての力

神が行使する力は非常に多岐にわたる。気候の変動を抑え、民の生活を安定させる"永遠の夏"、神の姿を垣間見せる"出現"、神の強大な力を知らしめる"洪水""稲妻"などの天変地異のたぐいなど、さまざまなものが存在する。戦略的に意味のあるもの、ゲームの進行を助けるものなどが用意されているが、いちばん手軽で便利なのが、神の力を示す強力なコマンドを使用することだ。これにより、創造物の信仰心が格段に上昇する。パワーの源である信仰を手っ取り早く手に入れるためには、こまめに地上に現れて落雷などの奇跡を見せるのが効果的だ。この戦法を使うためには、神を作成するときに最初に選ぶ奇跡(行使コストがゼロになる)として、効果的なコマンドを選択しておくのがよい。



雷を居住地に落としてみた。神の力を目の当たりにした生物たちの信仰心が一瞬にして大幅に上昇、かなり効果的な技だ

テーマパーク ワールド
theme PARK WORLD

テーマパークワールド

完全日本語版

自分が経営する3Dテーマパーク内で目が回るほど遊びまくれ

思いどおりの遊園地をデザインできる経営シミュレーション「テーマパーク」の最新作。今度は実際に遊園地の中を歩き、自らアトラクションに乗り込めるようになった。3Dグラフィックでぐりぐり体感できるゴーカートやジェットコースターは大迫力。この楽しさは半端じゃない。



ここはロストキングダム。動物や原始時代を題材にしたテーマパークだ

自分が作ったテーマパークを3Dでリアルに体感

前作「テーマパーク」からの変更点は、大きく二つ。まず一つは、経営するテーマパークの数が4種類に増えたこと。ハロウィン、スペース、ジャングル、ファンタジーの四つのワールドが用意され、それぞれうまく経営しなければならない。もちろん、各テーマパークは風景や設置可能なアトラクションが異なるし、敷地面積や客の好みも違っている。与えられた条件を見極め、それに合った設計や経営が求められるというわけだ。

もう一つは、敷地内がすべて3Dで描かれ、自分が作ったテーマパークの中を歩いたり、アトラクションに乗り込むことができるようになったということ。前作では、単に経営者としてパーク全体を眺めるだけだったが、「テーマパークワールド」ではプレイヤー自身が客の視点でパーク内を散策し、アトラクションを楽しめるようになった。ジェットコースターやゴーカート、パイレーツシップなどのアトラクションに乗り込み、その動きや揺れ具合を3Dでリアルに体験することができる。そのぐりぐり感はかなりの迫力で、乗り物酔いしそうになるほどすごい。

さらに、アトラクションやショップの種類も増え、組み合わせの幅も広がっている。自分がイメージしたテーマパークを作り、実際にその中に入り込めるというのは不思議な感覚だ。



テーマパークの運営はあくまでも商売。収支の内訳を把握して、もうかるテーマパークを経営しなければならない



待望のゴールデンチケットをゲット。3枚集めれば次のステージへ進むことができる

限られた敷地を有効に使って最高のテーマパークを建設する



客の流れを考えながらアトラクションを配置していく。警備員や清掃員、メンテナンススタッフの雇用も忘れずに

操作性は良好。必要な指示はマウスのみで行うことができるし、プレイに必要な情報はグラフで一覧することができる。難易度もあまり高くなく、程よい手応えに感じた。建設費用がかさむゲーム序盤が苦しいのは仕方ないが、客の入りを見ながら入園料を設定し、少しずつ規模を拡大していけば、無理なく経営できると思う。魅力的なアトラクションが完成するたびに客足が伸び、収支は少しずつ好転していくはずだ。

とはいっても、そこは経営シミュレーション。一筋縄ではいかない部分もある。ゲーム後半になるとゴーカートやコースターなど、設置面積の広い大型アトラクションが次々と建設可能になるが、敷地の面積は限られている。成り行きに任せてアトラクションを配置していくとスペースがなくなり、身動きがとれなくなってしまうだろう。ゲーム中盤以降に登場するアトラクションの設置場所を見越してレイアウトしていかないと、当然行き詰まってしまう。また、大型のアトラクションを作るためには莫大な建設費が必要となるため、タイミングよく融資を受けるのもポイントだ。

こうして、評判のいいテーマパークを建設し、入場者数が一定の数に達すると、ゴールデンチケットを手にすることができる。ゴールデンチケットを集めると、特別なアトラクションの建設が可能になるほか、次のテーマパーク(レベル)へ進むことができるようになる。

なお、テーマパークワールドは、"テーマパークオンライン"という専用サイトが用意されており、ほかのプレイヤーが作成したテーマパークを訪問したり、パーク内でチャットすることができる。また今後は、ネットワーク上でしか手に入らないアトラクションやショップなど、追加データも提供される予定である。 (駒沢丈治)



パイレーツシップを3Dで体感。酔いそうなくらいの迫力で乗り物を楽しめる

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★

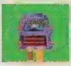
このゲームはシングルプレイ専用ゲームですが、ネットワーク接続によるサービスが受けられます

Information

開発元	Bullfrog Productions社
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 6.1以降に対応したドライバを備えたビデオカード
HD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX 6.1以降に対応したドライバを備えたサウンドカード
対応API	Direct3D
発売予定日	12月10日

テーマパークワールドで人気のアトラクションはこれだ

いちばん最初のステージとなる、ロストキングダムの人気アトラクションといえば、シミュレーターとパイレーツシップ、そしてゴーカート。設置すれば、行列ができること請け合いだ。この三つをうまく配置して、そのルート上にほかのアトラクションやショップを配置するというのが、定石の必勝法。がっちりと資金を貯めて、本命コースターの開発につなげよう。行列のすぐそばには、トイレを配置するのも忘れないように。



乗って楽しむシミュレーターは遊園地の花形アトラクション



子供たちから絶大な人気を集めるパイレーツシップ。こまめなメンテナンスが必要



人気だけでなく採算性もいいゴーカート。ただしコースの設置がむずかしい

FREESPACE 2

フリースペース2

前作よりはるかに洗練されたグラフィックで迫力あるスペースコンバットが体験できる

平和を取り戻したかのように見えた宇宙に、再び危機が訪れようとしている。強力な敵を撃破し、もう一度宇宙に平和をもたらすことができるのか。前作から約1年半の時を経て、名作スペースコンバットシミュレーションの続編が登場した。



360°全方向で迫力ある戦闘が繰り広げられる。方向感覚をつかむのは大変だが、そこは練習あるのみだ

あらゆる面でパワーアップした期待を裏切らない続編

世界的な大ヒット作「DESCENT」の流れをくみながらも、従来のシリーズとはまったく異なるジャンルのゲームとして発売された、Volition社制作のスペースコンバットシミュレーション「DESCENT：FREESPACE THE GREAT WAR」(日本でのタイトル名は、FREESPACE：THE GREAT WAR)。本家DESCENTシリーズに匹敵するほどの人気作品となったため、この続編では、DESCENTの冠が取り払われ「FREESPACE 2」というタイトルで発売されている。

FREESPACE 2の舞台となるのは、前作から32年後の世界。前作で、突如襲来した未知の新勢力Shivanに対抗するため手を結んだ、Terran（人類）とVasudanの2大勢力。なんとかShivanの侵攻を食い止めることに成功した両者は、取りあえず現在まで同盟関係を維持している。だが、その関係は、決して盤石のものではなかった。もともと対立していた相手と友好関係を築いたことに異議を唱える一派が、徐々に力を増していったのだ。そんな折、両勢力の支配空域内で、なぞの襲撃事件が頻発するようになる。これらの事件は、TerranとVasudan間の同盟の破棄を主張する反体制勢力の仕業なのか。それとも……。

このようにストーリーは、前作からの続きとなり、基本的なシステムも前作のものをそのまま引き継いでいる。使用するキーが多いなど、機体の操作方法はかなり複雑な部類に入るので、初めてプレイする人には敷居が高いと感じる部分もあるかもしれない。しかし、教官が手取り足取り指導してくれる練習用のミッションが複数用意されているので、繰り返し修行すれば、ビギナーでもなんとか先へ進むことができるはず。もちろん、前作をプレイしている人なら、すんなり実戦に参加することができるだろう。

技術力には定評のあるVolition社の作品だけに、ただ前作とストーリーが違うだけなんてことはない。まず、各陣営とも、新しい艦船や戦闘機が導入されているほか、各機体のアルゴリズムも大幅に改良されている。特に、ウィングマンの思考はかなり良くなっており、爆発寸前の敵戦艦に接近して爆発に巻き込まれる、といった間抜けな行動も取らなくなった。

快適になったParallax Onlineでのネットワーク対戦

前作の雰囲気を継承しているが、グラフィックは格段に進化している。前作も特にグラフィックが汚いというわけではなかったが、さすがに640×480ドットが上限のグラフィックでは、表現力に限界があった。しかし、新作では、1024×768ドットまで対応している。巨大戦艦が攻撃を受けて、爆発するに至るまでのグラフィックは本当に迫力がある。

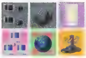
さらに、ネットワークゲーマーにうれしい改良点が一つある。もちろん、前作にもマルチプレイモードが用意されていたのだが、転送するデータ量が大き過ぎたのか、やたらと重く、プレイ中しばしばタイムラグが発生してしまっていた。だが、このFREESPACE 2では、通信速度の問題をほぼ解消している。決して軽いとは言えないものの、取りあえず問題のない速度でマルチプレイを楽しむことができる。

対戦に参加する手順も簡単で、Parallax Onlineにゲームから直接アクセスでき、現在利用可能なゲームサーバーの一覧が表示されるようになっている。ゲームモードは、Cooperative、Dogfight、Team vs. Teamの3種類が用意されている。なお、自分でサーバーを立てることも可能だが、その場合は、ISDN2チャンネル以上の帯域を確保することが推奨されているので注意しよう。

前作の売りの一つに、ボイスチャットがあった。これは、対戦中プレイヤー同士が実際に会話をすることができるという機能で、うまく利用すれば抜群の臨場感が得られるはずだったのだが……。前述したとおり、前作はただでさえタイムラグが発生していたのだ。それにさらに負荷をかける形となり、結局LAN対戦以外ではほとんど利用されることはなかったのだ。

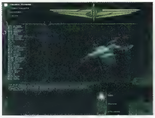
一応、FREESPACE 2にも、この機能は残されている。新たに音声の圧縮比を選択することも可能になっているのだが、実際に試してみたところ、やはりインターネット上の対戦では、音声データのやりとりは少々きついようだ。しかし、その機能が使えなくとも、じゅうぶん楽しめる作品には違いないので、ぜひ、Parallax Onlineでマルチプレイを体験してみてほしい。（小笠原　誠）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

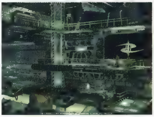


Information

開発元	：Volition社
販売元	：Interplay Productions社
価格	：$44.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：3Dアクセラレーター推奨
HD容量	：400MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectSoundに対応したサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)



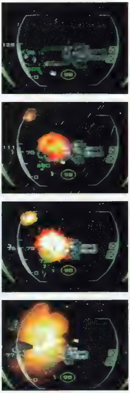
新たに登場する機体や武器があるので、ミッションの前には、前作をプレイした人もデータベースをよく確認しておいた方がいいだろう



すべての行動の基点となるドック。ここのグラフィックも、前作よりきめ細かくなっているのが分かるだろうか？



激しい戦闘のさなかにミッションの内容が刻々と変化していく。画面左に表示される命令を常にチェックしなければならない



爆発シーンのエフェクトも素晴らしい。ただし、見とれて近づき過ぎると、ダメージを受けてしまうので注意しよう



高度なAIを持つ追跡者から逃げ切って ギャングの生きざまを貫くカーアクションの続編

GTA 2

ボスから命令を受け、目的を達成するために車を奪い、派手なカーアクションを繰り広げる「GTA」(グランドセフトオート)がフルモデルチェンジして登場。グラフィックとサウンドが進化したこの「GTA 2」では、ドラマチックに演出されたギャングの"生きざま"が体験できる。

グラフィックが立体的になり 照明効果が雰囲気を盛り上げる

前作同様、「GTA 2」のゲーム画面は真上から見下ろしたトップビューを採用している。1人称視点やクオータービューがゲームの主流となっている中で、ややクラシックなトップビュー画面は逆に新鮮に思える。これは映画でよく見掛ける、ヘリコプターから撮影したカーチェイスシーンをモチーフにしたものだ。アメリカでは、ニュース番組で現実の逃亡犯をリアルタイムで中継することがあるため、ギャングのカーアクションといえばこの画面しかない。「ほかにどうしろというのか?」という開発者の開き直りとも思える。

ただし、グラフィックそのものは3Dを使った立体感のあるものに変わり、キャラクターの行動範囲にも影響を与えている。立体交差する範囲が増えているし、ビルの屋上に上る時は、高度に合わせて画面がズームするようになった。これによって、歩行者が前作よりも大きく表示されて、彼らの行動に意志が感じられるようになった。また"真昼の狂気"の雰囲気だった前作に比べれば、画面がかなり暗くなっている。これは暗黒街の雰囲気を演出し、爆発や銃口の光を際立たせる効果がある。

登場する街の雰囲気は、前作のアメリカやロンドンではなく、ロシアや日本に近い設定を採用している。開発元であるDMA社のホームページでは、「このグラフィックはPlayStation 2への移植を考慮したもの」と述べられている。セリフに"ザイバツ"や"ヤクザ"といった日本語が登場するのは、そのためかもしれない。



照明効果を引き出すために、ゲーム画面は前作に比べてかなり暗い。ヘッドライトやブレーキランプ、信号機などのイルミネーションが美しい。車にダメージを受けるたびに炎が大きくなっていく



立体感が増したグラフィック。一つの画面に入る車や人の量も増えた。路地裏ではギャング同士の抗争が繰り広げられている。ギャングとして出世していけば、その銃口がやがて自分に向けられるのだ



低速で走行中に白い服を着た男が車に近づき、プレイヤーが突然車から引きずり降ろされて撃たれてしまった。どうやら盗んだ車がライバルのギャングのものだったらしい

ゲームシステムはそのままだが ストーリー性を大幅に強化

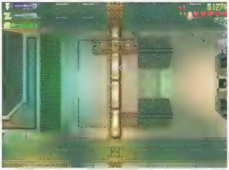
ゲームの進行は前作とまったく同じで、プレイヤーはチンピラからスタートし、ポイントを稼ぎながらボスの命令を遂行していく。そのため、プレイした第一印象は「グラフィックしか変わってないの?」というものだ。しかし、いくつかのミッションをクリアしていくうちに、GTA 2に仕掛けられたさまざまな要素が次々に見つかった。前作と同様に、人をひき殺したり車を盗み続けていると警察に追い掛けられる。しかし、その追跡が非常に組織的になり、車に体当たりしてくるだけではなく、パトカー同士が連携して、厳しい取締りを行ってくる。

もちろん、警察に捕まれば牢屋にぶち込まれてしまうのだが、さらに驚くことに、警官以外の人に車から引きずり降ろされて撃たれてしまったことだ。実は、GTA 2はNPCのAIが大幅に書き換えられ、その結果として、街には自分の組織のほかに七つのライバルギャング(各レベルに登場するのはその中の三つ)が抗争している。しかも、プレイヤーがミッションをこなしてギャング内での地位が高くなるにつれ、ライバルから命を狙われる機会が増えていく。前作では歩行状態で路地裏にいる時が唯一の安息の時間だったが、今回は歩行者たちがあちこちで銃を持って抗争している。カーチェイスシーンでの車の挙動も改善されているが、どちらかというと歩行状態で体験するストーリーの演出に力が入っているようだ。ゲームを始めたが最後、おだやかな時間は無いと思った方がいい。プレイヤーの行動次第で、ギャング間の力関係も変わっていくのだ。

ところで、GTAのこだわりといえば車に乗った時のラジオ音楽だが、こちらもかなりレベルアップしている。アマチュアバンドのようだった演奏は、アーチスト並みのクオリティーになっており、DJもマシンガントークからやや落ち着いた印象に変わった。一言で表現するなら、GTAはAM放送でGTA2はFM放送だ。前作のテイストも捨てがたいものがあるが、今回の高級感のあるBGMも悪くない。グラフィックとサウンドとストーリーが進化して、ギャングライフもぜいたくになったのだろう。　(杉山淳一)

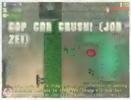
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★★
総合評価	★★★

注:ベータ版のため未実装



さまざまな乗り物が登場するのも前回と同じ。電車に乗ればパトカーの封鎖を越えて、別の街へ逃亡できる。しかし任務を遂行するためには、街に戻らなければならない

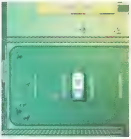
依頼を受けてから達成するまでの流れ



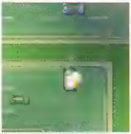
矢印の方向へ急行し、公衆電話でボスからの命令を聞く



とりあえず近くを走っている車を奪ってパトカーがある場所まで急ぐ。ほかの車にぶつかるとポイントが入るが、やり過ぎると車もろとも爆発する



パトカーを発見すると最初のミッションは終了。しかし休んでいる暇はない。今度はそのパトカーで駅へ行き、仲間を出迎えるのだ



列車の到着まで時間がないため急がなくてはならないが、パトカーを壊してはならない。カーチェイスによる腕の見せどころだ

体験版

Information

開発元	DMA社
発売元	株式会社ズー
販売元	M3エンタテインメント
問い合わせ先	株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	未定
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	4MB以上のメモリーを搭載したDirect3D対応ビデオカード
HD容量	140MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2000年2月





キャラクターやスタジアムの描画は、格段に美しくなっている。ぜひ、1024×768ドット表示で、この素晴らしいグラフィックを堪能してほしい

FIFA 2000: メジャーリーグサッカー

最新データと新機能を搭載し FIFAシリーズが 円熟の域に近づいた

コンシューマーゲーム機などにも移植され、すでに幅広い層から高い評価を得ているFIFAシリーズ。最新作は、発売される国によってパッケージやメインでフィーチャーされるリーグが異なるという気合いの入れようだ。アメリカ版の「FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCER」も素晴らしい仕上がりとなっている。

地味ながら堅実に進歩している新機能の数々

シンプルで親しみやすい操作性や、最新の選手データが実名で登録されているといった点が評価されているFIFAシリーズ。最新作「FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCER」(以下、FIFA 2000)は、それらを踏襲していることに加えて、一見しただけで分かるほどグラフィックがグレードアップしている。特に選手を描くポリゴン数が増え、そのリアルさにダイビングボレーなどのリプレイを見るのが楽しみになるほどだ。

登録されているクラブチームもシリーズ最多である。ヨーロッパ主要国の1部リーグに参加する全クラブをはじめ、ヨーロッパ以外の有名クラブチーム、世界各国の代表チームに加え、今回はMLS(アメリカのメジャーリーグサッカー)の全クラブチームも登録されている。さらに、往年の名選手たちが所属した過去のチームも選択できる。例を挙げると、Johan Cruyff率いるバルセロナ、Peleが所属するサントス、ワールドカップアメリカ大会で活躍したルーマニアやブルガリアなど、新旧含めて膨大な登録数だ。サッカー好きであれば、これらを見るだけで楽しめるはずである。

操作面では、SHIELDINGという新要素が加わった。SHIELDINGのボタンを押している間、相手にボールを奪われないように、その場でボールをキープするという動作ができる。この新機能のおかげでゆっくり攻めることもできるだろう。

前作「FIFA 99 ヨーロッパリーグ・サッカー」には、フォーメーションやポジションをチェンジできるIGM(In Game Management)と、オフサイドトラップやアタッキングプレスが仕掛けられるIGT(In Game Tactics)という二つの機能があった。これらの機能はFIFA 2000でも健在だが、少々変更点がある。IGMは、ディフェンシブ／オフェンシブというチームバランスの項目が増え、今まで以上により戦術的な設定ができるようになっている。また、IGTも前作以上に効果的になり、積極的に使いたい戦術だ。



プレイ中にいつでも切り替えられるIGMの設定画面。フォーメーションだけでなく、細かな戦術も設定しておくことができるようになった

実現されなかった機能は次作に期待したい

グレードアップした点に比べればわずかだが、期待されつつ実現されなかった機能もある。その最たるものがTCP/IPによるマルチプレイだ。接続が前作と同じ対応なので、非常に残念である。LANでマルチプレイを試みたところ、前作より多少レスポンスは良くなっている。とはいえ、動作性はまだまだ快適とは言えない。

もう一点、IGMをはじめとするTEAM MANAGEMENT画面にも不満が残る。スターティングメンバーやキッカーを詳細に設定できるのは便利だが、フォーメーションと選手一覧が別画面になっており、同時に確認できないのだ。確かに、選手一覧に“CF(センターフォワード)”“LB(レフトバック)”などと表示はされているが、分かりにくいことに変わりはない。

いくつかの不満は残るものの、ゲーム内容自体はすでに成熟した感さえある。ほぼヨーロッパ全土を網羅したクラブチーム、選手データは圧巻であり、今後南アメリカやアジアのクラブもフォローしていくかもしれない。そのようになった場合、Jリーグのクラブチームを選択して、世界チャンピオンのクラブチームを相手にマルチプレイが楽しめる、ということも可能になるはずだ。ぜひ、そうなることを期待したい。 (オリハラコウジ)



コーナーキックやフリーキックでは、従来までの矢印でキック方向を指定する方法のほか、特定の味方に合わせるボールもけれるようになった。選手の頭上に現れるマーク(丸印)に合わせればよい

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



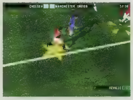
画面の外にいる味方にパスを出したいときは、カーソルの向きと色に注目しよう。敵にパスカットされそうな場合は、カーソルが赤くなる

Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：Direct Draw対応のPCI／AGPビデオカード(6万5535色、VRAM 2MB以上)
HD容量	：50MB以上(375MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectX 6.1対応のサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

エレクトロニック・アーツから発売されるプレミアリーグを題材にした注目タイトル

エレクトロニック・アーツからは、イングランドプレミアリーグを題材にしたサッカーゲーム「THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS」も発売されている。FIFA 2000に比べると、よりアクション性を重視したゲームだ。ゲーム画面や音楽など、SKY PerfecTV!の中継と非常に似ているので、毎週プレミアリーグを見ている人であれば、思わずニヤリとするのは間違いない。デモ版が配布されているので、興味がある人はプレイしてみることをお勧めする(URL：http://www.easportsstars.com/Stars/Index.htm)。



プレミアリーグのテレビ中継にそっくりなカメラアングルで、非常にスピーディーなゲームが展開する。ゲーム性はアクション重視なので、ジョイパッドは必須だ

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

今月は、リアルタイム戦略シミュレーション「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」とフライトシミュレーター「FLANKER 2.0」の第2回目の攻略記事を掲載。そして、アメリカ空軍が協力している話題のフライトシミュレーター「USAF」の詳細な情報をいち早くお届けする。

搭乗できる全8機種の特性と操作ポイントを完全公開 054

USAF

文／Fuji教官



攻撃時・防御時など、それぞれの状況に応じた戦略を紹介 060

Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings

文／安井　勉、中島　渉





マルチプレイを楽しむためのミッションエディター徹底解説 066

FLANKER 2.0

文／Fuji教官

優れた演出力と高いゲーム性を備えた迫力のジェット機FS

USAF

「USAF」は"United States Air Force"の略で、その名前どおり、アメリカ空軍を題材にしたコンバットフライトシミュレーターである。往年のF-105から最新のF-22まで、8機種を操縦でき、幅広い年代の戦闘を楽しむことができる。今回の特集では、このUSAFの魅力を徹底解剖する。

IAFの系譜上にあるUSAFの特徴と独自性を検証

多数の機種へ搭乗することが可能 IAFを継承した高いゲーム性

「USAF」のゲームシステム全般の作りは、「ISRAERI AIR FORCE」(以下、IAF)を継承しているようだ。IAFは、USAFの開発元Jane's Combat Simulations社から1998年に発売されたフライトシミュレーター(以下、FS)で、イスラエル空軍を題材にしている。人工衛星からの立体データを取り込んだ地形グラフィックはかなり美しく、金属感のある航空機の描写や高いゲーム性で多くのファンを持つ。

今回のUSAFも、プレイしてみると全体の作りがIAFによく似ている。IAFの系譜上にある、USAFの特徴は以下のとおりだ。

プレイヤーの評価／昇進の要素

ミッションを高い戦績で遂行するごとに得点がもらえ、一定の得点で階級が上がっていく。撃墜率や被撃墜率、命中率など、かなり細かい情報も記録されていて、プレイするたびに良い成績を残そうという意欲がわくようになる。

難易度の調整機能

無敵モードや燃料無制限といったチート的なものから、フライトモデルや照準を簡単にするといったゲーム的なものまで、幅広く難易度を調整できる。なお、シミュレーションの度合いに関しても、ゲーム性を重視した味付けがなされている。

多数の機種に搭乗可能

たいていのFSでは、プレイヤーが操縦できる機体を1機種に絞ることが多いが、IAF系統のFSでは多機種を扱っている。USAFでは、8機種が操縦可能だ。状況に応じて機体を使い分けるといった戦略性も出てくるが、なんといっても楽しいのはマルチプレイ。異なる機種同士で戦う場合は、ドッグファイトもぐっと奥の深いものになる。



山脈上空を飛行するF-22 Raptor。この地形のち密な描き込みは、低空へ降りても変わらない

登場する全8機種の特性と操縦ポイント

USAFでは、8機種のジェット戦闘機を操縦することができる。ここでは、個性あるこれらの各機体について、それぞれの特徴と操縦ポイントを解説していこう。

F-105D THUNDERCHIEF

F-105は、超音速で飛行もできる戦闘爆撃機だ。ベトナム戦争時代、地対空誘導ミサイルが航空機の脅威になりつつあるころに、対誘導レーダーミサイルを装備して、その地対空誘導ミサイル制圧に大活躍した機体だ。ただ、旧型の機体なので、ほかの最新鋭機が選択できるなら、あえてこれを選ぶ必要はない。



操縦ポイント
現代の戦闘機に比べると動きは鈍重だ。視界もかなり狭いので注意が必要である。

F-4E PHANTOM II

アメリカをはじめ、日本、ドイツ、イギリスなど、多数の国で使用されているベストセラー機。アメリカでの最初の実戦配備は1967年で、設計されたのはかなり古い。しかし、機動性や武装の搭載能力が高いことから、それぞれの国で近代化改修され、今現在も多くの国で使われている。ファントムを飛ばせるFSはそう多くはない。ディテールもうまく再現されているので、ファンならぜひ飛ばしてみよう。

操縦ポイント
最新鋭機に比べると性能は劣るが、操縦性はなかなか良い。

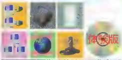


F-15C EAGLE

大型の双発制空戦闘機。2基のターボファンエンジンによる大推力で、推力上昇比は1.4を誇る。これは、仮に空中に垂直に静止した状態からでも上昇できるだけのパワーを持っているということを意味する。機動性も兵器搭載量も申し分なく、現在でも第一線で活躍している。

操縦ポイント
高い兵器搭載能力を生かせば、遠距離では長射程ミサイルが使える上に、近距離のドッグファイトにも強い。制空戦闘には心強い機体である。





Information	
開発元	Jane's Combat Simulations社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	7,800円
OS	Windows 98／95
CPU	Pentium 266MHz以上(Pentium 350MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3D対応、メモリー4MB以上の3Dアクセラレーター
HD容量	550MB以上
CD-ROMドライブ	6倍速以上
サウンド	DirectX6.1対応、16ビット以上のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

USAF

精密な描画と高度な演出など USAFならではの魅力も満載

IAFでの特徴を踏まえつつ、さらにグレードアップされたフィーチャーもUSAFには備えられている。これらの特徴は、ほかのFSでは決して味わうことのできないものである。

超高画質グラフィック

新しいFSが出るたびに、グラフィック技術の進歩に驚かされるが、USAFも度肝を抜かされる表現力だ。解像度は最大1600×1200ドット、表示色は最大32ビットを誇り、実写と見まがう地形と機体のモデリングを実現。IAFで見られた低空で画質が悪くなる点も、完ぺきに解消されている。これだけグラフィックに凝ると、逆に細かいところが気になってくるものだが、着陸時にタイヤと路面の摩擦で一瞬煙が広がったり、夜間の爆弾投下で爆発した後もその付近が照明を付けたように薄明るくなったりと、細かいエフェクトも充実している。見ていて不自然に思う点はほとんど見られないだろう。

幅のある難易度設定

難易度もよく練られている。初級者向けに難易度をいちばん下げて、外部視界で後ろから見た視界(レーダーやHUD類も表示される)にすれば、コンシューマーゲームのような感覚で遊ぶことができる。逆に、最高難易度に設定すると、物理モデルは「FALCON 4.0」などのリアルなFSの再現度にはかなわないものの、敵機の動きはとても鋭く、そうたやすく背後は取らせてもらえない。

FSを少し長くプレイしていると、物理モデルなどの再現度がどうしても気になってしまうものだが、USAFはこだわりのあるFS上級者でも、迫力ある演出に魅力を感じるはずだ。初級者から上級者まで没頭できるタイトルと言えるだろう。



このような視点も用意されている。難易度を下げれば、コンシューマーやアーケードのゲーム感覚で楽しむこともできる

比類無き演出力とゲーム性

USAFをひととおりプレイしてみて、特に印象に残ったのは、その演出力とゲーム性が見事にかみ合っていることだ。数多くあるミッションの中には、ハイジャックされた機体を奪還するというものや、大統領機を敵の攻撃から守る"Air Force 1"ミッション(文字どおり映画『エアフォース・ワン』のようなシチュエーションを再現)など、スリリングなものも多い。

さらに、フライト中に緊迫感あふれる無線が立て続けに飛び交ってくるのだ。これにはさすがに筆者もくらっときた。交信内容が、映画におけるドッグファイトシーンのようにとても聞き取りやすく、状況によって絶叫までもが入ってくる。また、そのやり取りには不自然な交信がほとんど見られない。映画の主人公になったような気分にさせてくれる演出力なのである。



Air Force 1ミッション。次々と襲い掛かる敵戦闘機も見物だが、このミッションでの無線交信はとても激しくて大迫力だ

F-15E STRIKE EAGLE

こちらは対地攻撃用に改良されたF-15。対地攻撃用にレーダーや火気管制装置がパワーアップされており、11トンにも及ぶ爆装が可能になっている。また、単座から副座へ変更されたことで、操縦操作とレーダー、照準といった操作が分担できるようになり、より爆撃の効率が向上した。



操縦ポイント
爆装搭載量が多いので、爆撃で多くの目標を攻撃することができる。だが、機体が重いので機動性はあまり良くない。

F-16 FIGHTING FALCON

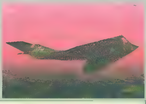
高性能な小型戦闘機。操縦系統にコンピューターの補助を組み込んであるために、極めて安定した飛行ができるのが特徴である。F-4の後継機種として、諸外国へも輸出されている。キャノピーにフレームが無く、とても視界が良いのが特徴だ。



操縦ポイント
ほとんどのミッションで、任務を無理なくこなすことができる万能機。広い視界はドッグファイトを有利に運ぶことができる。

F-117A NIGHTHAWK

湾岸戦争で一躍有名になった攻撃機。レーダー反応を発信源へ返さないように工夫された機体形状に、レーダー吸収材で身を固めている。文字どおりレーダーから姿を消すことを最重視した設計だ。USAFに登場するF-117Aには、実機に装備されていないレーダーが付いていたりするが、ステルス性はきちんとシミュレートされている。



操縦ポイント
2万フィート以上の高空を飛行し、精密誘導爆弾で爆撃するのがF-117の攻撃スタイルだ。夜間の重要施設爆撃ミッションでは、この機体が最も活躍する。

F-22 RAPTOR

アメリカ空軍の次期主力戦術戦闘機として開発が進められている、ステルス戦闘機。高い機動性に加えてステルス能力を併せ持ち、超音速巡航をも可能にすると言われている。また、推力偏向装置も備えているので、高いAOA(迎え角。機体の中心軸と飛行方向との角度)を維持した機動などを駆使すれば、ドッグファイトもかなり有利に戦えるだろう。



操縦ポイント
ステルス能力もあり、対空攻撃力も高いといいことずくめだ。初心者には心強い機体だろう。

A-10 THUNDERBOLT II

CAS(近接航空支援)専用に開発された機体。エンジンは尾翼の上に配置して静粛性を良くすると同時に、地上からの攻撃による直接のダメージを受けにくくしている。コックピットは弾丸を受けてもパイロットに届かないように、頑丈なチタニウム合金で守られている。兵器搭載能力も高く、機関砲は30ミリの大口径で戦車の装甲をも貫く破壊力だ。USAFでも、この生存性と攻撃力の高さはうまく再現されている。



操縦ポイント
CAS任務では、迷わずこの機体を選ぼう。攻撃開始ぎりぎりまでは超低空を這うように飛行するのが任務達成のポイントだ。

2大ジェット機FSとの比較を通して USAFの魅力を徹底検証

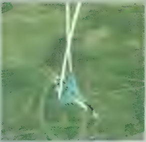
ここでは、USAFとほぼ同時期に発売された「FLANKER 2.0」と、1998年にリアル系FSの金字塔として発売された「FALCON 4.0」の2大ジェット機FSと比較検証することで、USAFの独自性と特徴を明確にしていこう。

比較検証 1 フライトモデル／操縦できる機体

実機に近いレベルまで再現された「FLANKER 2.0」と「FALCON 4.0」。当然、この2タイトルの操縦はそれなりに難しくなっている。特に、気圧や風の変化にも影響を受けるFLANKER 2.0は、すきの無いフライトモデルを誇る。思いどおりに操縦できるようになるには、かなりの訓練が必要だろう。

FALCON 4.0の場合は、機体の挙動がコンピューター管理されているので、多少デジタルな動きを見せるが、これが実機そのものの動きだという見方もある。風の影響なども計算されているが、気圧にまで対応したFLANKER 2.0にはやはり一歩譲る。

USAFで扱える機体は年代も幅広く、戦闘機も攻撃機も盛り込まれている。1機1機に個性を付けるなどして、操縦性の違いもうまく再現されている。さすがにフライトモデルの出来栄えは、ほかの2タイトルほどではないものの、タキシング（地上走行）の動きは非常に良くできている。地上での走行が苦手な航空機の特徴が、巧みに表現されているのだ。



フライトモデルの再現度では定評のあるFLANKERシリーズ。このショットは、FLANKER 2.0でSu-33をスピンさせた状態だ



USAFでのA-10 Thunderbolt IIのコックピット。機種によってコックピットのレイアウトはまったく違うが、計器単位での見方や操作方法はすべて統一されている

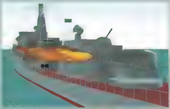
USAF	★★★	F-105D、F-4E、F-15C、F-15E、F-16、F-117A、F-22、A-10
FLANKER 2.0	★★★★★	Su-27、Su-33
FALCON 4.0	★★★★	F-16C

比較検証 2 武装／兵器の再現度

3タイトルのどれもが、実機で使用可能な武装をひととおりサポートしている。しかし、航空機以外の戦車や艦船によるミサイルランチャーや砲台などの動きまで再現しているFLANKER 2.0は、やはりずば抜けていると言えよう。

FALCON 4.0も、FLANKER 2.0ほどではないにせよ、水準以上の再現度を見せている。

USAFは、フライトモデルと同様に、発射された兵器の弾道などが、少々簡略化されている。しかし、これも標準的なFSの基準からすれば、不満を感じさせない再現度である。



砲台を目標に向けて発砲するFLANKER 2.0での護衛艦。艦船が対艦ミサイルを機関砲でブロックしたり、レーダー施設が目標の方へレーダーアンテナを向けたりと、細かい部分まで凝っている

USAF	★★★
FLANKER 2.0	★★★★★
FALCON 4.0	★★★★

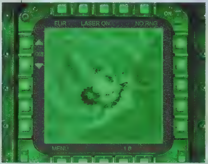
比較検証 3 アビオニクスの再現度

これは文句無しにFALCON 4.0だ。使用するキーは100を余裕で超え（機体操縦や視界関係を含む）、目標をロックオンするにも多数の手順を必要とする。すべての機能を自在に駆使するには、ジョイスティック、スロットル、ペダルのデバイス3点セット（しかもボタンに多くの機能を割り当てられるもの）がないとスムーズに行うことができない。だが、限りなくリアルな実機のフィーリングを求めるプレイヤーには、最高のタイトルであろう。

FLANKER 2.0は、キー操作を極力少なくしているが、実際のレーダーの動きなどはきちんとシミュレートされている。従って、基本操作を忠実に行わないと、やはり目標の捕そくは難しくなっている。操作性と再現度に関して、非常にうまくバランスを取っているわけだ。

USAFのアビオニクスは、少々簡略化されてはいるものの、レーダーの有効範囲や、レーザー誘導爆弾の投下手順などの基本機能は正確に再現されている。しかし、照準システムの反応の遅れや誤差まではシミュレートされていない。

ちなみに、3タイトルのどれもが、アビオニクス操作を簡略化できるモードを持っている。



USAFでのレーダー誘導爆弾による照準画面。アクティブモードでは、カメラ映像のズームレベルを切り替えるなどの作業が可能だ



FALCON 4.0では、F-16Cのアビオニクス動作が忠実にシミュレートされている

USAF	★★★
FLANKER 2.0	★★★★
FALCON 4.0	★★★★★

USAF

比較検証4 ミッションのバリエーション

収録されているミッションのバリエーションで言えば、断然USAFが多い。機体操縦の基本からトレーニング、キャンペーンに至るまで、プレイヤーを飽きさせない多様なミッションが用意されている。

一方、FALCON 4.0では、メインとなるのはトレーニングミッションとダイナミックキャンペーンである。ダイナミックキャンペーンとは、戦場全体をシミュレートして、ミッションを次々と自動生成していく近年流行のシステムだ。戦況に応じて自動でミッションが作られるので、同じようなミッションに見えても微妙に違うものが楽しめる。だが、USAFのように"ハイジャックされた民間機を保護しろ"などというとっぴなミッションは生成されない。ミッションエディターが付いているので、それを使って自分で面白いミッションを作成することは可能だ。

FLANKER 2.0の場合は、10数種類のミッションが用意されているが、基本的にはミッションエディターで自作するのが王道と言えよう(既存のミッションもエディターで編集可能)。なお、FLANKER 2.0のミッションエディターは非常に細かいところまで調整できるので、時間さえかければどんなミッションでも作れてしまう。「FSの中で最高のレベル」と、本誌FS執筆陣Warren大尉のお墨付きだ。



USAFでの低空飛行のトレーニングミッション。音声と字幕による教官の分かりやすいアドバイスに加えて、飛行経路を誘導する看板なども建てられていて親切だ

USAF	★★★★★
FLANKER 2.0	★★
FALCON 4.0	★★★★

比較検証5 マルチプレイの快適度

マルチプレイに関しては、USAFが最も優れているだろう。接続性も良好で、手軽なドッグファイトから、ほかのオリジナルミッションでの対戦、専用サーバー"Jane's Combat.Net"を利用した多人数での対戦(原稿執筆時点ではまだサポートされていない)が可能になっている。

FALCON 4.0の場合、そのアビオニクスの複雑さ、キー操作の多さということを考えると、気軽にマルチプレイでドッグファイトを楽しむのは困難だろう。実戦的なミッションを(離陸から着陸までを含む)作成して、それに基づいてプレイするという方が似合っているようだ。

FLANKER 2.0は、それほどアビオニクスが難しくないので、手軽なミッションさえ作ってしまえば楽しめる……とも思ったのだが、そうもいかなかった。決着がついてしまうと、ホスト側が接続を切ってゲームを再スタートさせなければならないからだ。この仕様があるために、やはり時間のかかる実戦的なミッションにならざるを得なくなってしまう。

USAF	★★★★★
FLANKER 2.0	★★★★
FALCON 4.0	★★★★

比較検証6 マニュアルの完成度

これはFALCON 4.0に勝るものはないだろう。500ページにもなる(パッケージによって異なるが)分厚いバインダー型のマニュアルだけでもソフトの代金で元が取れてしまうんじゃないかと圧倒される。肝心の出来のほうもかなり親切に、詳しく書かれている。しかし、これはそれだけFALCON 4.0のアビオニクスが複雑だということにも直結している。

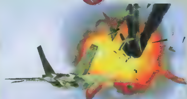
次いで、FLANKER 2.0、USAFが共に約250ページとなっている。USAFのアビオニクスはそれほど難しくない分、史実の歴史背景などの解説も多く含まれている。

ちなみに、どのタイトルも、日本語マニュアル付きの製品版が発売される。どれもページを省略せずに完全に訳されるようなので、英語が苦手な人はこちらを入手しよう。

USAF	★★★★
FLANKER 2.0	★★★★
FALCON 4.0	★★★★★







USAFでのF-22による機関砲での撃墜シーン。前を逃げる敵機(スホーイ)が鋭角的に減速急上昇を仕掛けるが、F-22は推力偏向エンジンを備えているため、旋回円の内側で射撃体勢を維持することが可能だ

比較検証7 ゲーム性

シミュレート度とゲーム性は相反する要素ではあるが、USAFはかなりうまく両方の要素を結合させている。難易度レベルを最高に上げれば、平均水準レベルのシミュレート度を持ちつつ、ゲーム性はコンシューマーゲーム機のFSにも決して負けていないほどのクオリティーを備えている。

シミュレート性に主眼が置かれているFLANKER 2.0とFALCON 4.0には、ゲーム性は必要とされていない。こういったタイトルは、何ヵ月、何年もかけて、長く楽しむといった遊び方が王道だろう。



USAF	★★★★★
FLANKER 2.0	★★
FALCON 4.0	★★

USAFでのキャンペーンミッションのブリーフィング画面。このように、ターゲットの位置を写真入りで表示してくれるので、とても分かりやすい

USAFでのマルチプレイに有効な厳選テクニックを重点解説

ゲーム性の高いUSAFでは、マルチプレイでもスリリングなドッグファイトを繰り広げることができる。ここでは、空中戦における危険回避の方法を中心に、マスターしておきたいテクニックを重点的に解説していく。

ミサイル回避テクニック

USAFでのミサイル回避は意外に難易度が高い。ここではミサイル回避の基本と、正攻法以外での少々風変わりな回避テクニックを紹介する。

テクニック① ミサイルの発射方向を知る

ミサイル回避の基本となるのが、敵機からのミサイル発射方向を的確に把握してから、回避行動をとることだ。Uキーで、MFDにRWR(Radar Warning Receiver)ディスプレイを表示することができる(機種によっては、計器パネルに標準装備されている)。RWRの情報で、点滅しているシンボルの方向にある目標から、ミサイルが発射されたことが分かる。この情報を最大限に活用しよう。



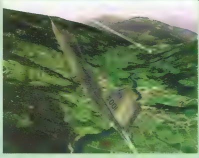
RWRを活用すれば、撃たれる前から、こちらを狙ってくる目標が予測できるので、戦闘時には常に表示させておきたい。ちなみに、表示されている目標の番号は、航空機の機種を示している

テクニック② ビーム機動による回避

ビーム機動とは、ミサイルに対して常に垂直に飛行し、すれ違うときに振り切るようにして回避する機動だ。以下に、その手順を解説する。

1. Jキーを押して、敵のレーダーに対してジャミング(敵のレーダーを無力化するために、同じ周波数の電波を照射すること)をかける
2. ミサイルに対して90°の向きを維持して、できるだけ速度を稼ぐ
3. 数秒おきに、チャフ(レーダー誘導ミサイルに対するかく乱。Insertキーで射出)またはフレア(赤外線誘導ミサイルに対するかく乱。Deleteキーで射出)を3～5発連続で発射する
4. F5キーを二度押すと、PadLockによる首振りをミサイルに向けられるので、直接目視することができる

以上の手順で、うまく回避することができれば、ミサイルが後方へ流れていくのが見えるだろう。



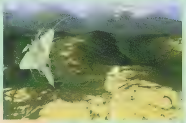
ビーム機動による回避が成功したところ。後方へ流れるミサイルを確認したら、すぐ敵機に機首を向け直そう

テクニック③ 機動による回避

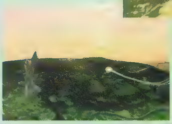
もし、至近距離からミサイルを撃たれた場合や、ビーム機動でミサイルが振り切れなくて、衝突コースに入っていると判断した場合は、機動で回避するしかない。

機動での回避方法には、いろいろなやり方がある。USAFの場合、接近するミサイルを引き付けて、垂直ループをかけると結構回避しやすい。ただ、この方法は敵機から大きく機首を外すことになるので、回避した後に、後ろに付かれる危険性が高い。

最もリスクが少ないのは、バレルロールによる回避だ。飛来するミサイルに正対して、巨大な弧を描くようにロールする。バレルロールを続けて、最大Gがかかったときにミサイルが近づくようにすれば、命中せずにわきを大きくすり抜けていくようになる。



速度を速めにキープして大きな弧を描かないと命中、もしくは至近爆発でダメージを受ける



こちらは失敗例。速度が乗っていないためにミサイルの追尾を振り切れていない。この後命中する

テクニック④ 急降下による回避

USAFでの対空ミサイルの挙動は、目標の飛行方向と速度から計算して、先回りするような追尾をしてくる。

これを利用して、急降下しながら地面ぎりぎりに降下することで、山などの障害物を遮へい物として利用し、ミサイルのレーダー捕そくから逃れるというのが、この回避テクニックだ。わずかな時間だけでも、ミサイルを遮ることで、かなり追尾の手を緩めさせることができる。

下降することで速度も乗りやすいため、仮に障害物に隠れられなくても、ビーム機動とセットで使えば回避がしやすくなる。覚えておいて損はないだろう。



地形をうまく使えば、ミサイルも怖くない。言うまでもないが、地面への接触にはじゅうぶんに気を付けよう

被弾した場合の対処方法

USAFでは、ミサイルを1発被弾したぐらいでは、すぐに撃墜とはならないように調整されている。

だが、不幸にも被弾などで機体にダメージを負った場合は、まずXキーを押してみよう。これは、エンジンが出火した場合に消火する機能だ。次に、Dキーを押してダメージディスプレイを表示し、使えなくなった機能を確認しよう。エンジンや操縦系統などにダメージを受けていない限り、まだ戦うことは可能だ。あきらめずに任務の遂行に全力を尽くそう。



"NOGO"と表示された個所が、完全に機能しない部分。"MAL"の場合は、その機能の一部が故障していることを表す

ドッグファイトで有利に戦える機体

対空戦闘で考えた場合、F-16 Fighting Falcon、F-15C Eagle、F-22 Raptorといった機体が有利である。

F16 Fighting Falconは、軽量で旋回性能が高いが、一度速度を失ってしまうと、単発機であるが故に立て直しが困難である。ただし、機体が小さいので、機関砲の弾丸を受けにくいといった利点もある。

F-15C Eagleは、旋回性能ではF-16に劣るが、パワーがあるので失速に強く、扱いやすい。

F-22 Raptorは、確かに最強ではあるが、弱点もある。その高機動性が災いして、ブラックアウトが発生しやすく、視界が見えなくなって空間失調を起こす可能性が高いのだ。また、ミサイルはステルス性を落とさないために、すべて胴体下部に収納されている。このため、発射ボタンを押してからミサイルが飛び出すまで、わずかではあるが胴体下部の扉を開くためにタイムラグが起こってしまうのだ。このことから、旋回戦においては、ミサイルの発射タイミングが非常につかみにくいといった点で不利になる。



F-22 Raptorのミサイル発射ラグは1、2秒あるので、旋回戦になった場合、その点でかなり不利になる

SARHミサイル運用の注意点

USAFで使用できるSARH（Semi-Active Radar Homing）ミサイルにはAIM-7F（スパロー）があるが、これは、ミサイルそのものに誘導装置が無く、発射後も母機のレーダーがロックした情報を頼りに誘導する方式のため、単体で目標を追尾できない。つまり、発射後は、敵機に到達するまで機首の向きを大きく変えることができないので、注意してほしい。

ボイスコマンド

USAFに同梱されているマイクロソフト音声認識システムをインストールすると、約60種の操作が音声で行えるようになる。これを使うには、マイクだけ用意すればいい。Windows環境でマイクの正常動作を確認したら(アクセサリのサウンドレコーダーなどで可能)、USAFのメニューから[PREFERENCES]→[GAMEPLAY]→[OTHER]を順に選択し、[ENABLE SPEECH RECOGNITION]をチェックすれば準備完了だ。

後は、ゲーム中にCapsLockキーを押しながら喋ることで、コマンドを実行できる。"Radar Type"と発話すればレーダーモードの変更、"Flaps"と発話すればフラップの上げ下げが可能になるといった具合だ。

かなり英語の発音が上手でないと認識率はそれほど良くないようだが、英語に自信のある人はぜひ試してみてほしい。

CO-OPモードを堪能するために必要な飛行テクニック

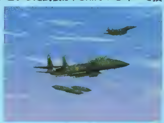
プレイヤー同士で協力し、AI相手にミッションを遂行するCO-OPモード。うまく任務を遂行させるのに最も重要なのは"前に出過ぎない"ことだ。1機だけ敵の真ん中に飛び込んでしまうのはもちろん、一斉攻撃を仕掛けるときに1機だけ少し前に出てしまうと、その機が敵のミサイルの集中攻撃を浴びてしまう。JTIDSディスプレイを活用して、前に出過ぎないように注意しながら飛行するようにしよう。



JTIDSディスプレイは、TキーでMFDに表示される。また、Zキーで拡大表示が可能だ

武装の投棄方法

対地兵器、外部燃料タンクといった武装は、Shift＋Cキーで投棄できる。ドッグファイトやミサイル回避には機体が少しでも軽い方が有利。そのため、いざとなったら武装を投棄して機動力を高めることも、生き延びるためには必要となる。頭に入れておこう。



Jane's Combat Netでのマルチプレイ

マルチプレイは、IPXとTCP/IP接続のほかに、Jane's Combat Netという専用サーバーを利用した多人数対戦もサポートされる。原稿執筆時点では、残念ながらサーバーは完全に機能しておらず、チャットのみが可能だった。将来的には、数百人規模での大作戦が展開できるようになる予定で、ほかのJane's Combat Simulations社のタイトル(FS以外の潜水艦などのシミュレーターも含む)のプレイヤーも同じ仮想戦場へ参加可能になるという構想がある。実現される日を期待して待とう。



Jane's Combat Netでのロビー画面。マップ別の[illegible]のようだ。本格的にスタートすれば、より迫力のある仮想戦場で戦うことができる。今のうちに腕を磨いておこう

状況に応じた戦い方をマスターする 戦術強化コンプリートガイド

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

優れたリアルタイム戦略シミュレーションには必勝法など存在しない。刻一刻と変化する戦況の中で、自軍の戦力を的確に把握し、相手の弱点を突くという基本こそが“勝つための方程式”なのである。攻略第2回目の今回は、さまざまなマップ、ゲームタイプ、時代の違いに応じた戦略を解説する。

マップ地形、ゲームタイプ別の有効戦術指南

多様なマップの地形を把握して適切な戦術を執行する

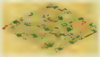
マルチプレイデビューを目指す「Age of Empires II：The Age of Kings」(以下、AoK)の初心者は、シングルプレイのランダムマップで練習を重ねるといいだろう。敵の数を徐々に増やしつつ、難易度を上げていく練習方法が一般的だ。もちろん、同じ初心者レベルのプレイヤーと知り合えれば、マルチプレイで戦ったり、ネットワーク上での対コンピューター戦による共同プレイで経験を積んだりするのも悪くない。

ところで、AoKのゲーム作成にはさまざまなオプションがあり、設定によって異なった戦い方をしなければならなくなる。マルチプレイでは、対コンピューター戦も含めて、ゴール(勝利条件)などは標準に設定するのが一般的だ。地形が変わるだけでも、大きく序盤の生産スケジュールに影響を与えるため、どのような条件下でも、適切な戦術が執れるように練習しておかなければならない。以下に、マップの地形特性と適切な戦術を解説していこう。

迅速なプレイが重要になる

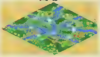
アラビア、高地、流域、沿岸、深い森

アラビア

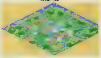


これらは、ユニットの移動に船舶ユニットを必要としないマップという意味で、平地マップに分類できる。マップ上に特別な仕掛けはなく、地面や樹木のグラフィックパターンに変化がある程度だ。遮へい物が無いため、初期に敵からの偵察を受けやすいが、逆に言えばスピーディーなプレイが期待できる。流域、沿岸はマップ周辺部に海域があるが、基本的な戦術は平地マップと同様になる。深い森は、森林が多めであるほかは平地マップと同様だが、森を利用した封鎖がポイントになるだろう。

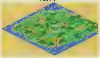
高地



流域



沿岸



深い森

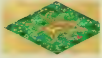


偵察ユニットと衛星基地を活用

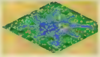
金鉱、カルデラ湖

金鉱は、中央部の砂漠地帯に膨大な金鉱脈がある以外は、平地マップと変わらない。序盤から中央部の金鉱を確保しようとすれば、全体の成長スピードが鈍る。最序盤では、偵察のためのユニットを金鉱に置いておき、市場が建設できる領主の時代で一気に衛星基地を建設するのがいいだろう。中央部のイニシアチブが取れれば、得た金を市場で別の資源に交換し、生産および研究の好循環を作ることができる。逆に、敵に中央部を占拠されてしまったら、敵の守備が手薄な本拠地を狙う手もある。町の中心を金鉱に建設できる城主の時代になれば、ゲームの勝敗の行方は決まってしまうだろう。カルデラ湖は、バルト海のように中心部の湖から運河状に水路が延びているマップ。湖に多大な金鉱脈が存在するという点で、基本的に同じ戦術が執れる。

金鉱



カルデラ湖

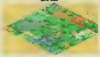


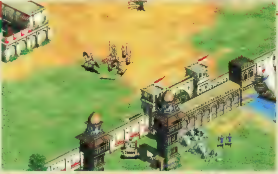
奇策を用いて敵の意表を突く

要塞

ゲーム開始時点から自陣の周囲が強固な壁に囲まれているほかは、平地マップと同じである。すべての資源が城壁の中にあり、開始直後から攻撃ユニットを生産できるように戦士育成所も建設されている。暗黒の時代から通常どおりにプレイしていると、決着がつくまでに恐ろしいほど時間がかかる。正攻法として、攻城戦兵器をそろえて敵の防御を突き崩していく作戦が挙げられる。これでは時間がかかりすぎるし、敵も対策を立てている。要塞に設置された門が開く瞬間を見計らい、町の人を侵入させて敵の要塞内に城を造ってしまう荒技や、城壁をぐるりと塔で囲み、門周辺に投石機を配置する陰険な作戦が有効だろう。現実の攻城戦と同様に、奇策を用いると意外にあっけなく陥落させることも可能なのだ。城壁は完全ではなく、森林や水辺などで分断されていることもあるので、そこを集中的に狙っていくのもいい。

要塞





要塞のマップでは、最初から自陣が壁に囲まれている状態にある。2カ所ある出入り口を壁でふさいでしまえば、敵は手も足も出なくなる。そこに防御塔などを建設し、ユニットの生産基地を作るという、えげつない戦術も可能

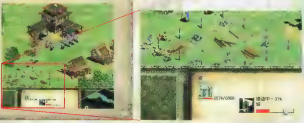
ゲーム設定を工夫すれば多彩なプレイが楽しめる

地形の設定のほかにも、AoKでは最大ユニット数などの指定が可能である。また、マルチプレイではプレイヤー同士の対戦ばかりではなく、ほかのプレイヤーと共同して、コンピューター相手に戦う“COM戦”という遊び方もある。COM戦の場合は、敵の強さの指定ができるため、プレイヤーの実力に応じたゲームが作成しやすい。

試してほしいのは、ユニット数を最小の25で作成したゲームだ。これは膨大なプレイ時間を必要とするが、パズル的にユニットを入れ替える楽しみがある。町の人を増やせば、資源採取や建設はスピーディーになるが、戦闘ユニットが不足してしまう。攻勢に転ずる際には、町の人を削除して攻撃ユニットをそろえ、戦列を立て直すときには、町の人を再生産するという“戦略的リストラパズル”を繰り返さなければならない。

コンピューターのアルゴリズムを最強にして、7COM対1人でゲームを始めると、全部のコンピューターを降伏させるのに5時間程度かかるようだ。序盤のユニットバランスを間違えても、町の中心にこもれば再建が可能であり、中級者から上級者のプレイヤーに新しい面白さを与えてくれるだろう。

ゲーム作成時、全テクノロジーにチェックを入れておくと、すべての技術を最初から保有している状態でゲームが始まる。最初から城などを建設できるため、敵の本陣にいきなり城を建てるという凶悪な攻撃が可能だ

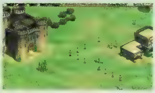


チェックメイトとデスマッチのそれぞれの特徴を踏まえた有効戦術

AoKでは、通常の勝利条件(開始条件)とは異なる二つのゲームモードが加わっている。それぞれの勢力にいる王を倒すまで戦う“チェックメイト”、初期の資源が膨大に用意されていて即戦闘ができる“デスマッチ”である。シングルプレイ／マルチプレイのどちらでもプレイできるが、選択の方法が異なるので注意してほしい。

チェックメイトでは王を城内に駐留させる

初期に配置されている町の人が多く(通常3人のところ10人)、城まで建設済みの状態で始まる。王ユニットは敵を攻撃できないし、また生産活動に従事することもできず、防御力も弱いという使えないユニットであるから、速やかに城中に待避させよう。それ以外は通常のゲームと同じだ。王ユニットを防御するという足かせがあるものの、初期から城が配置されているため、(王を城にさえ待避させておけば)序盤の攻撃で敗退するということはない。王は野生動物に攻撃されることがないという点も特徴として挙げられる。ちなみに、コンピューター相手にチェックメイトをする場合、敵の王を追い詰める前に降伏されてしまうこともある。



自陣に城があるのだが、通常のゲーム設定だと暗黒の時代から始まるため、地道に技術の進歩を重ねていかなければならない。町の人が10人と多いので、アップグレードの進行はかなりスピーディーだ

デスマッチでは敵陣の近くに生産基地を設置するのがベスト

初期の資源が、木：20000／食料：20000／金：10000／石：5000と膨大で、建設やアップグレードなどを一気に進めることができる。もちろん、戦士育成所などを連立させて大量の攻撃ユニットを作り、敵が防御またはアップグレードに国力を割かれている最序盤に攻勢を加えてもいい。これだけの資源があれば、開始直後に家を大量に建設しつつ偵察をし、敵陣を発見し次第、敵陣の近くに攻撃ユニットの生産基地を作るのがいいだろう。敵も大量の資源を抱えているので、発見されれば相応の報復を受けるだろうが、それがデスマッチの魅力である。資源があっても、家がなければユニットを増やせないことを、頭の隅に置いてプレイしてほしい。

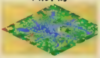


このとおり、大量の資源をゲーム開始時から保有している

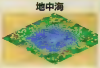
陸路を封鎖して制海権を確保
バルト海、地中海

中央部に水域(海または河川)があるので、大きくう回するか、船舶が必要になるマップ。勢力を隔てる水域があるだけで、多彩な戦術を展開できる。序盤から陸路を封鎖し、中盤以降に制海権を確保するのが最も一般的な作戦となる。船舶からの攻撃を避けるために、港以外の主要な建物は沿岸に建設しないなどの工夫が必要だ。制海権を失った場合は、聖職者で敵の船を寝返らせてしまう手もある。船は見た目よりも攻撃力が高くないため、聖職者を使うだけの時間はじゅうぶんにあるのだ。最終的に勝敗を決定づけるのは地上戦力なので、海戦に熱中しすぎないようにしよう。なお、バルト海と地中海の差は、バルト海では中央部の湖から各陣地まで運河上に海路があり、地中海では単純な形の湖になるという点だ。

バルト海



地中海

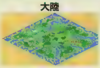




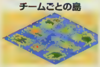
船舶で敵陣地へ上陸しているところ。敵ユニットを自軍に寝返らせることができる“転向”の能力を持った聖職者は、必ず連れて行きたい

敵を島内に封鎖すれば優位に
大陸、チームごとの島、列島、島々、移住

大陸



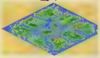
チームごとの島



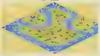
列島



島々



移住



各勢力が水域で隔てられた孤島のマップでは、出口を確保しておくことが重要となる。逆に言うと、敵を島から出られなくしてしまえば、戦略的な優位が確立できる。ガレー船などで海上封鎖をし、敵の島の沿岸部に城やタワー類を建てるなどして橋頭保を確保した後、間髪なく攻めるのが基本となる。島沿岸部全域にわたって防御ラインを作ることは不可能なので、敵の守備が手薄なうちに、輸送船団を用いて速攻を加えるのも手だ。小さな島では土地が不足するため、漁船を使った食料確保を主とし、畑の分の土地を節約しよう。また、上陸作戦では、ユニット補充に難点のある攻撃側が不利である。その際、攻撃側は聖職者を同行させて、味方の治療をさせつつ敵を寝返らせられれば、多くの被害を敵に与えることができるだろう。

チャート式でマスターする ゲーム序盤での最速戦術

リアルタイム戦略シミュレーションでは、敵に先んじた攻撃が、ゲームの勝敗を決定づける大きな要因となることが多い。AoKもその例に漏れず、早めの進化とラッシュでおおよその決着はついてしまう。自軍の生産力を早期に高めておかなければ、ラッシュを行うにしても、ラッシュからの防御をするにしても、そのための能力が低くなってしまう。ここでは、比較的早く城主の時代に進化させるパターンを解説していこう。

序盤に必要な食料確保には迅速で低コストの海進化がお勧め

素早く時代を進化させていくには、じゅうぶんな食料の確保が前提となる。特に、ゲーム序盤では、時代の進化に大量の食料が必要となるので、迅速な食料確保が要求されるのだ。

食料確保には、畑や果実、動物から採取する通常の方法のほかにも、海洋にふんだんに用意されている魚群から食料を採取する方法がある。陸上で得られる資源を使って進化する方法は"陸進化"、海洋の魚を資源とする方法は"海進化"と呼ばれる。漁船を使った海進化の場合、初めに必要になる港や漁船用の木さえ準備できればいいので、追加投資が必要ないというメリットがある。また、漁船の資源採取速度が速いのも魅力的だ。

資源別採取データ

資源名	採取ユニット	数量	1採取の所要時間(秒)※		
			速い	標準	遅い
果実	町の人	125	1.5	2.0	3.0
羊	町の人	100	1.5	2.0	3.0
鹿	町の人	140	1.3	1.6	2.5
イノシシ	町の人	340	1.3	1.6	2.5
小魚	町の人	200	1.0	1.3	2.0
畑	町の人	175~550	1.5	2.0	3.0
小魚	漁船	200	1.7	2.3	3.5
魚(マグロ、フエダイ、シイラ)	漁船	225	1.0	1.3	2.0
魚(カジキ)	漁船	300	1.0	1.3	2.0
簗	漁船	700	2.5	3.1	5.0
木	町の人	100	1.3	1.6	2.5
金	町の人	800	1.3	1.6	2.5
石	町の人	350	1.3	1.6	2.5

※ゲームの速度設定(速い/標準/遅い)別に計測

陸進化の特徴

<メリット>
- 資源の採取を行う町の人を、ほかのさまざまな用途にも利用できる
- 資源の近くに採取施設を建設できるので、移動距離が少なくて済む

<デメリット>
- 鹿、イノシシ以外の食料は採取速度が比較的遅い
- 採取施設を建設するための追加投資が必要

海進化の特徴

<メリット>
- 資源の採取速度が速い
- 海岸線近くにいる小魚は、町の人でも採取可能

<デメリット>
- 漁船は食料の採取しか行えないため、ユニット制限の問題がある
- 貯蔵するための施設が港しかないため、移動距離が長くなる

序盤から城主の時代までのチャート式進化手順

ここで紹介する進化パターンは一つの例で、これより効率が良い方法は状況に応じていくつも存在する。自分で最適と思われる進化パターンを見つけ出すための参考としてほしい。また、初期資源やそのほかの設定はすべてデフォルトであり、初期配置ユニットや資源が異なる中国、ペルシアには当てはまらないことを付記しておく。

①町の人4人を作成

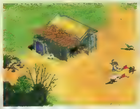
ゲームがスタートしたら200の食料を使って、町の人4人を作成リストに予約する。

②家を2軒建てる+付近の偵察

初期に配置されている3人の町の人のうち、1人には家を2軒建てさせ、残りの2人と斥候騎兵には町の中心付近を偵察させる。

③果実の近くに粉ひき所を建設+食料採取

偵察で付近の石や金、果実などの位置が把握できたら、果実の近くに粉ひき所を建設。このとき、斥候騎兵をうまく操作して、鹿を粉ひき所の近くに誘導する。同時に、羊も移動させておけば採取時間の短縮が図れる。鹿、羊、果実の順で採取を行うと効率が良い。なお、最初に作成した町の人には、すべて食料の採取をさせておく(この時点で町の人は計7人)。



町の中心付近には羊が4匹は必ずいるので、粉ひき所の近くまで移動させよう。マップにもよるが、運がいいと8匹以上の羊を集めることもできる。また、近くに鹿やイノシシが数頭集まっていたならば、そちらに粉ひき所を建ててもいいだろう

Tips① 作成ユニット集合地点の設置

ユニットを生産できる建物では、作成ユニットの出現位置を設定できる。これを利用すれば、複数の施設で作成したユニットを一つの地点にまとめられるので、非常に便利だ。さらに、町の中心での作成ユニットの集合地点を木や石などの資源がある場所にした場合は、町の人が自動的に採取作業を始める。この機能は、暗黒の時代や領主の時代などの序盤で、多くの指示を小まめに出さなければならないときに、効果を発揮する。偵察をしっかりと行うためにも、ぜひ活用してもらいたい機能だ。ちなみに、集合地点設定のショートカットはIキーである。



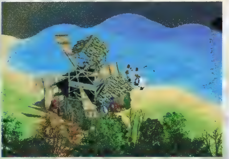
集合地点の設定は、作成された町の人などを手動で目的地まで移動させなくていいので、便利な機能だ 資源に対して直接に集合地点を設定すると、その資源を自動的に採取し始めるのもうれしい

④伐採所を建設＋木材の採取＋家の追加

食料が50たまるごとに、町の人を作成することを続ける。この段階から作成した町の人を使って、木が生い茂っている場所の近くに伐採所を建設し、木材の採取に当たらせる。この作業には全部で7人程度がいい。ユニット上限を常にチェックして、町の人が12人程度になったら、家を追加しておくことを忘れないようにしておこう。

⑤港を建設＋海での食料採取または果実の採取

ここではマップによって異なるが、近くに海があれば、港を建設し漁船で食料を確保する。もし、海洋から離れた場所ならば、地道に果実や羊から食料を採取することとなる。この場合は、15人目以降の町の人に、素早い食料確保が可能な果実の採取を行わせるといい。



陸に近い所にいる小魚は、陸上からでも網を使って集めることができる。小魚が何匹も集まっているようならば、粉ひき所を設置して採取するといい。小魚は、採取時間が短いので、素早く食料を確保したい序盤では重宝する

⑥領主の時代へ進化

食料が500たまったら、領主の時代に進化させよう。進化させている間は、町の人が作成できないため、資源の採取に当たっているユニットは、漁船を含めて最低でも20ユニットが必要だ。

⑦各テクノロジーの進化

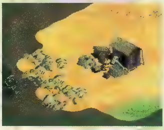
領主の時代に突入したら、まずは各機関のテクノロジーを開発しよう。町の中心の機織り、粉ひき所の引き具だけでなく、伐採所のテクノロジーもアップグレードしておく。

⑧戦士育成所と鉄工所の建設

木こりから数人を駆り出して、戦士育成所と鉄工所を建設する。それと同時に、町の人を25人程度まで増やしておく。できれば30人まで増やしておくと、資源調達に困ることはないだろう。

⑨塔や壁の建設＋金と石の採掘

この時点で、資源採取地点の防御のために、塔や壁を建てておくといい。城主の時代に進化する場合には、800の食料と200の金が必要となる。初期資源で200の金が用意されているが、使い切ってしまうと戦闘ユニットの生産ができないため、領主の時代から少しずつ貯蔵していこう。また、石についても同様で、この時代から少しずつためていくのがいい。資源の近くに採掘所を建設したら、忘れずにテクノロジーをアップグレードしておこう。本格的に採取するのは、城主の時代に進化した後でもOKだ。



資源を集める施設を建設するときは、1マスほど離して設置すると、町の人が効率良く作業できる。また、1ヵ所の資源を同時に採取する町の人の数は、4人程度がベストだろう

⑩敵の状況に応じて時代を進化

城主の時代に進化できるくらいの資源がたまったら、偵察で知り得た相手の状況に応じて、時代を進化させる。相手が兵をためているようなら、進化よりも相手の兵力に合わせた対抗ユニットの生産や、塔を建設する必要がある。もし、相手と資源的に差が開いているようなら、さらにその差を開くべく進化を急ぐのもいいだろう。

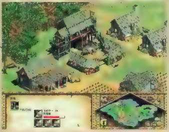
ここまで進化するのに要する時間は、だいたい20〜25分程度が目安となる。これよりも早く進化することも可能だが、進化だけに目をとらわれて全体のバランスが整っていないと、兵を作成する余裕が無かったり、相手の奇策に対処することができなかったりする。余裕を持って進化することも必要だ。

以後のフェーズでは、射手育成所や騎兵育成所、学問所などを建設し、それぞれのテクノロジーを研究していくという流れで進行する。敵軍のラッシュはたいていその時期に来るので、それまでには必ず資源採取している地点に塔を建てておかないと、町の人が根こそぎ倒されているという状況になりかねない。

なお、AoKでは、城という建築物が新たに追加されたが、これをいかに早く建造するかというタイムアタックイベントが、アメリカのAoK公式ホームページ(http://www.microsoft.com/games/age2/)で開催された。優勝者のタイムは15分程だったようで、非常に驚かされる数字である。このような違った遊び方でAoKをプレイするのも、一つの楽しみ方だろう。

Tips② 交易によって金をゲット

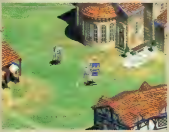
市場を建築すると、荷馬車を使って同盟国との交易が可能になる。相手にも市場があることが前提となるが、簡単に金を得る方法として活用できる。AoKでは、相手の市場との距離のみに比例して、得られる金の量が決定される。相手市場までの進路が比較的安全ならば、複数の荷馬車で取引するといい。また、荷馬車の集合地点を相手の市場に設定しておけば、ユニットが生産されると自動的に交易を始める。便利な機能なので、市場を建てた際には忘れずに設定しておこう。



市場で作成する荷馬車の集合地点を、同盟国の市場に設定しているところ。これを行う前に、まず市場で地図製作のテクノロジーを研究しておこう。そうすれば、目的の市場を見つけやすい。設定が終われば、後は荷馬車を生産するだけで自動的に交易が行われる

Tips③ 聖なる箱は金の入手にも役立つ

AoKでは、マップ上に散らばっている聖なる箱をすべて集めることで、勝利条件を満たすことができる。また、それ以外にも、聖なる箱を神殿に納めれば金を得ることができるようになった。この効果はゲームプレイ中に持続し、なんと約1分ごとに金15を得られるのだ。聖なる箱が増えれば、その分だけ得られる金の量も増加するため、発見したら即座に神殿に運んでおくのが賢明だろう。ただし、聖職者でなければ聖なる箱は運搬することができないので、自陣地から離れた場所に聖なる箱がある場合は、ほかのユニットの護衛が必要だ。



マップには、数個の聖なる箱が散らばっている。すべて集めれば勝利となるほかにも、手軽に金を得るためのアイテムとなっている。聖職者を活用して、神殿まで運ぼう

確実に身に付けておきたい攻撃/防御別テクニック基礎講座

AoKには、前作までの集大成と言うべき要素に加え、改善点や新しい要素もふんだんに盛り込まれている。コンピューターのAIアルゴリズムの改良によって、シングルプレイは格段に面白くなった。さらに、マルチプレイ時の駆け引きや戦略の幅が広がっている点は、前作からのファンにはたまらないだろう。ここでは、こうした幅広い戦略に対応するために、基本となる攻撃テクニックと、序盤のラッシュ対策にも役立つ防御テクニックを解説していこう。

戦力の向上に役立つ攻撃時の必須機能とテクニック

AoKでは、町の中心に攻撃力を持たせることで、序盤のラッシュによって壊滅する確率を減らしている。だが、自分が投入した軍隊のコスト以上に、相手に多大なダメージを与えることができれば、その後の展開が有利に進むことは間違いない。そのため、序盤でのラッシュは基本的な攻撃テクニックとして、以前から定着しているのだ。ラッシュとは、ほぼ単一のユニットを序盤に多数生産して攻め入ることで、使用されるユニットによって○○ラッシュと呼ばれることが多い。例えば、射手によるラッシュはAR(Archer Rush)と呼ばれている。

ラッシュ以外にも、基本的な攻撃のテクニックはいくつか存在する。以下に、マスターしておきたいものを紹介していこう。



塔を破壊するときは、塔の射程よりも、長い射程を持つユニットで一方的に攻撃するのが良い。無駄なユニットの損失が避けられる。砲撃ユニットを守るための護衛も必要だ

生産ラインをしっかりと構築する

ラッシュを行うためには、ラッシュを決行するまでに相手よりも優位な状況を作り出すことが必須である。相手よりも不利な状況でラッシュを行うことは無謀に等しい。その優位な状況を作り出すためのポイントは、生産能力を高くするということ。つまり、早めの進化を心掛け、ラッシュ用の必要ユニット数をそろえるための生産ラインを作り上げなければならないのである。この最適な進化パターンを求めて、日々AoKプレイヤーの間では意見が交わされている。ラッシュを行うために、食料や木などの資源調達を特異なパターンにするプレイヤーもいるほどだ。それほど、生産ラインの合理的な構築は、多種多様な方法が存在する。前ページのチャートを参考にして、自分が使用する文明に合った進化パターンを検討しよう。

偵察は欠かさずに行う

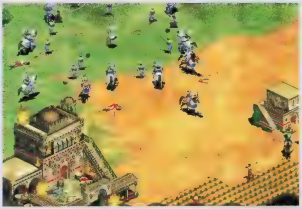
小まめに偵察をして、相手陣営の位置を把握しておくことも重要だ。AoKでは、ゲームスタート時に必ず斥候騎兵が1ユニット配置されているので、これを使わない手はない。斥候騎兵をターゲットした状態で、Shiftキーを押したままマウスを右クリックすると、旗マークが表示される。これは、ユニットの通過ポイントを指定する機能で、複数の旗を設定した場合は、その順路でユニットは移動していく。画面右下にあるミニマップでもポイント指定できる便利な機能である。この機能を活用して、町の人に指示を与え終わった空き時間に、しっかりと偵察を実行しておこう。



序盤での偵察をどの程度行ったかによって、その後の進化スピードにも影響を及ぼす。この写真では、金と石が比較的近くに集まっている場所を発見した瞬間だ。小躍りしたくなる場面である

休みなく攻撃を加えるための便利な機能

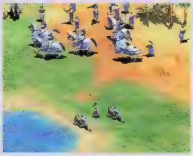
AoKで勝つためのポイントは、一つの軍隊だけで進軍するというのではなく、断続的な攻めを行うこと。攻撃を行っているユニットの操作に専念してしまって、ユニット生産をまったく行っていないという事態は、是が非でも避けたいところだ。そのためには、作成ユニットの集合地点指定機能と予約生産の機能が便利である。集合地点を前線近くに指定しておけば、次々と生産されるユニットが前線近くまで自動移動するので、戦線に投入するのが非常に簡単になる。また、Homeキーを押すと、自陣営にある生産系の建物へターゲットと画面が移動する。これを予約生産機能と併用すれば、前線と自陣営の双方に画面を移動して命令を出す手間が、大幅に短縮できる。



歩兵、騎兵、聖職者、砲撃手のグループで相手を攻め始めたところ。ここにたどり着くまでに、相手側の兵力を削っておいたので、この地点での反撃は少ない。攻め込んでいるグループが攻撃を続行している間に、次のための兵力を蓄えておこう

聖職者を部隊に交ぜる

聖職者は、敵を寝返らせる転向能力のほかにも、傷ついたユニットの回復能力を持つ。しかも、AoKの聖職者は、効果範囲内にいるユニットを自動で回復してくれるようになった。回復は、戦闘後だけでなく戦闘中にも行うので、進軍するときにはグループに2、3ユニットの聖職者を含ませておこう。そうすれば、自軍で失うユニットの数も格段に減ってくるはず。また、同時に町の人も数人同行させれば、砲撃ユニットの修理ができるので便利だ。



大兵力で攻めるときは、回復ユニットも随行させよう。歩兵、騎兵、射手のダメージは聖職者で回復することができ、砲撃ユニットは町の人で修理することができる。聖職者は自動的に回復能力を発揮するが、砲撃ユニットの修理は手動で行わなければならない

フォーメーションの活用

進軍するときには、アドバンスドモードのフォーメーションを活用しよう。状況によって最適なフォーメーションは変化するが、敵軍との戦闘に入る直前にはボックスフォーメーションがお勧めだ。この隊形では、聖職者や砲撃ユニットは内側に、騎兵や歩兵は外側に自動的に配置される。20ユニット程度のグループだと、いちばん外側のユニットまでが聖職者の回復効果範囲内にあるのもうれしい。デメリットは、聖職者の移動速度が遅いために、グループ全体が聖職者の移動速度に合わせられてしまい、スピーディーな進軍が行えないという点だけである。



複数の種類のユニットが集まったら、フォーメーションを組むのが良い。4種類のフォーメーションが用意されていて、白兵戦ユニットは前衛に、投射ユニットは後衛にきちんと配置される。フォーメーションの向いている方向にも注意しよう

より耐久力を高めるために役立つ防御時の必須機能とテクニック

攻撃は最大の防御ということわざがあるが、常に攻撃し続けることは難しい。また、防御力が皆無であれば、少数の敵軍にも簡単に町の近辺まで侵入されてしまう。そのために、ある程度の防御手段を整えておく必要がある。定番となっている序盤のラッシュによって、あっさり敗北しないためにも、以下のポイントを押さえておこう。

進路を制限する壁の設置

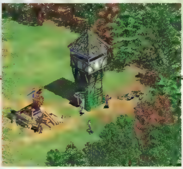
マップには、がけや森林、海など、進行を妨げるオブジェクトがいくつも存在する。これらを利用して最短距離で壁を作れば、相手の進入を防げると共に、攻撃ポイントを集中できる。壁は使いどころが難しいのだが、要所となるポイントに設置して進路を制限すれば、自分のペースに持っていくことができる。また、民族の象徴を建築した際には、作成時間が短く、コストが安い柵で何重にも囲ってしまうのがいいだろう。



マップの地形を利用して、壁で相手の進路を制限すれば、攻撃を一点に集中することもできる。また、門を利用すれば、相手にとってのみの壁となり、プレッシャーを与えられることだろう

採掘地点の防御

畑での食料確保は、町の中心からそれほど離れることはない。従って、もし敵に侵攻されても、作業中の町の人をすぐ町の中心に駐留させれば、失う人数も少ない。しかし、石や金を採掘できる場所はあらかじめ決まっているので、そこまで町の人を移動させて作業するしかなく、町の人が逃げ込める場所もない。そこで、これらの資源採掘ポイントを守るために、最低一つの塔を設置しておくのが良い。塔一つにかかるコストは、作業に当たっている町の人と採取施設のコストよりも、はるかに少なくて済むからである。



資源を採取している場所には、最低でも塔を一つは建てておこう。もし攻め込まれても、塔に駐留できると同時に強力な攻撃ユニットへと変容する。なお、駐留することで向上する塔の攻撃力は、テクノロジーのアップグレードにも影響される

駐留することで攻撃力が増す塔

AoKでの塔は、町の中心と同様に、ユニットを駐留させることで攻撃力が増す。駐留させた場合の攻撃力は、駐留させていないときの数倍にもなる(駐留させるユニットによって攻撃力が変わる)。採掘地点に建てられた塔では、町の人を即座に収容することで、町の人を守ると共に塔の攻撃力アップにもつながってくる。このため、拠点となるポイントには必ず塔を建てておくといい。塔と城にユニットを駐留させることで、上昇する攻撃力をまとめた表を掲載するので参考にしてほしい。

塔・城の攻撃力上昇率データ(町の人を駐留させた場合)

駐留人数	見張り台	矢羽根	矢じり	小手	監視塔	矢羽根	矢じり	小手	防御塔	矢羽根	矢じり	小手	城	矢羽根	矢じり	小手
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	4	4	4	4
3	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	5	5	5	5
4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	5	5	5	5
5	5	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	6	6	5	5
6	6	5	4	–	5	4	3	–	4	3	3	–	6	6	6	6
7	7	5	5	–	5	5	4	–	5	4	3	–	7	6	6	6
8	8	6	5	–	6	5	5	–	5	5	4	–	7	7	7	6
9	8	7	6	–	7	6	5	–	6	5	4	–	8	7	7	7
10	8	8	7	–	8	7	6	–	7	6	5	–	8	8	7	7
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	8	8	8	7
12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	9	9	8	8
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	9	9	8	8
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10	9	9	8
15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10	10	9	9
16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	10	10	9
17	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	11	10	10
18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	12	11	10	10
19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	12	11	11	10
20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	13	12	11	11

※矢羽根:矢羽根アップグレード後の上昇率、矢じり:錘状矢じりアップグレード後の上昇率、小手:小手アップグレード後の上昇率

マルチプレイで対戦するための ミッション作成徹底解説

FLANKER 2.0

今回の特集では、「FLANKER 2.0」をマルチプレイで楽しむためのミッション作成のノウハウを解説する。ホストがミッションを用意しなければ対戦できない仕様となっているため、FLANKER 2.0には充実した機能を持つミッションエディターが付いている。これを使えば、既存のミッションを編集し直すことも可能である。しかしながら、エディターの機能が多岐にわたるため、その作成方法を理解するのは非常に難しい。ここでは基本的な使い方を解説したので、以下に挙げたポイントを押さえれば、必ずミッションは作成できるはずだ。

ミッションエディター早分かりガイド

画面は「FLANKER 2.0」のミッションエディターでミッションが完成した一例である。線が引かれ、番号が配置されているが、これが自機の航路である。この番号順にウェイポイント(Waypoint)に沿って飛行していくことになる。

このミッションでは、9が攻撃開始地点で、10へ行く前に二つの目標を攻撃するように指示している。この航路は編隊単位で設定され、例えば一つの編隊に地上攻撃機と護衛機といったように混成された部隊を組み合わせることで、一つのグループにすることができる。武装を個別に設定することも可能だ。なお、ここでは設定されていないが、ほかの航空機を配置すると、この画面内に別の航路が引かれることになる。

ミッションエディターは、すべてのユニットにこのようなパラメータを用いることで、制約のある対戦／協力ミッションが作成できる。編隊がレーダーに捕まらない超低空から接近させたり、輸送機を護衛するように飛行させたりといったシチュエーションの作成、車両やレーダーサイト、艦船などを設置することも可能だ。機能がかなり多いので、このマップ画面を見ただけではどのような内容であるのかは分かりにくい。それぞれのユニットをクリックすることで、詳細がつかめてくるのだ。以下に、具体的な使い方について解説していこう。



Step1 覚えておきたい基本アイコン

アイコン解説



アイコンの機能一覧

アイコン名	説明
Crimean view	マップの全表示
View object	指定したオブジェクトを拡大表示する
Zoom in	マップの拡大
Zoom out	マップの縮小
Backward	一つ前のズーム状態へ戻す
Forward	Backward操作から元に戻す
New aircraft	航空機の配置
New SAM	車両(地対空ミサイル)の配置
New radar	レーダーサイトの配置
New ship	艦船の配置
Primary target	攻撃目標の指定
New static object	航空機、車両、艦船の配置
Undo	操作のやり直し
Redo	Undo操作から元に戻す

注:アイコンは一度押されると、その機能が持続する。これを解除するには、もう一度同じアイコンを押す

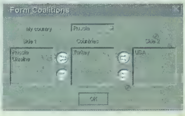
ツールバーにあるアイコンは、使用頻度がかなり高いものばかりである。まずはアイコンの機能を覚えよう。

マップの表示倍率とスクロール

Zoom inボタンを押してからマップの任意の個所をクリックするごとに、画面を拡大することができる。縮小時はZoom outボタンを押す。スクロールはマップ上にカーソルを置いてドラッグすることで移動できる。

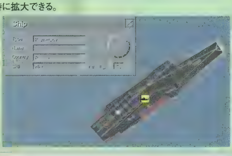
勢力の決定

新規にミッションを作る場合、New aircraftなどのオブジェクトボタンを押すと、Form Coalitionsというボックスが開く。中央のCountriesという欄にRussia、Ukraine、USA、Turkeyの4ヵ国があるが、これを左右に振り分けることによって勢力が決定できる。上部にあるMy countryには、プレイヤーが所属する国を指定する。



Step2 航空機以外のオブジェクトを配置する

航空機以外のオブジェクトは、対空車両、レーダー施設、艦船、その他(戦車、輸送車)に分類される。これらはツールアイコンから操作できる。具体的には、分類ごとに分けられたオブジェクトアイコンを押してから、マップの任意の場所をクリックすることで配置できる。配置すると、画面に表示されているようなウインドウが表示される。ツールバーにあるView objectボタンを押すと、このように瞬時に拡大できる。



Type
配置したオブジェクトの機種を選択する
Name
オブジェクトに任意の名前を付けられる。省略可能
Country
オブジェクトの国籍を設定する
Skill
オブジェクトのスキルを設定する。Average、Good、High、Excellentの順に高くなる。Randomにすると、プレイするたびにスキルがランダムに設定される
Heading
オブジェクトの向きを磁気方位で1°単位に設定できる(0が北、180が南)

FLANKER 2.0

Step3 航空機を配置する

航空機の配置は、New aircraftボタンで指定する。マップの任意の位置をクリックするとその場所に配置され、その後に違う場所をクリックしていくことで航路を設定できる。

①所属と任務

Group
航空機は編隊ごとに管理される。グループ名がここで自動設定される

Country
航空機の国籍を設定する

Sortie
編隊での主要任務を設定する。任務については別表(任務一覧)を参照



②機種(Aircraft)

Wing
1 of 1となっている右側の数字はグループ内の機数を示し、数を自由に設定できる。左側の数字を指定することで、それぞれの機種とグループ内での任務を設定する

Type
選択されている機体番号の機種を設定する。Sortieで指定した任務によって使用できる機種は限定される

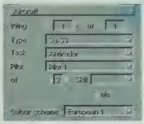
Task
選択されている機体番号の任務を設定する。Sortieで指定した任務以外にも関連した任務を選択できる(任務一覧参照)

Pilot
パイロット名を設定する。自動で付けられるが、手動変更が可能

Skill
AIパイロットのスキルを選択する

Me
このチェックボックスをオンにすると、その機体はプレイヤーが操縦する機体となる。Su-27、Su-33以外では選択できない

Colour scheme
機体の塗装を選択できる。マルチプレイでは、参加者それぞれに違うカラーリングを与えるとプレイしやすい



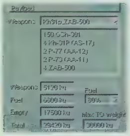


僚機を付けたい場合は、項目"Pilot"の下にある"of"の欄に入れる数字を増やせばよい。編隊内で機種やカラーリングを変えることも可能である

③有効積載量(Payload)

Weapons
装備する武装パックを選択する。選択した任務に見合ったものをリストしてくれるので、その中から選択する

Fuel
燃料搭載量を設定する。左側に重量が表示されるが、装備によっては許容重量をオーバーしてしまうことがあり、その場合は重量の欄が赤で表示される。燃料を減らすなどして調整しよう





ミサイルを積んだFLANKERの勇姿 武装は1編隊内でも機体ごとに設定できる。1番機にしか設定せず、僚機への設定を忘れるというミスがあるので注意しよう

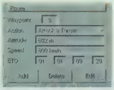
④飛行経路(Route)

Waypoint
航路の継ぎ目(Waypoint)を選択する。マップから直接ポイントをクリックしても同じ操作になる

Action
指定したWaypointでの行動を選択する。何もしない場合はTurning Pointを指定する。そのポイントに目標がある場合は攻撃方法を指定したり、滑走路がある場合は着陸を指定するなど、細かく指定できる

Altitude
飛行高度を設定する

Speed
飛行速度を設定する



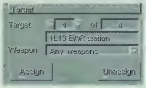


Routeの指定で高度をぎりぎりまで下げて設定すると、超低空飛行をさせることができる。近接航空支援などでは非常に重要だ

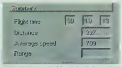
⑤攻撃目標(Target)

Target
選択した機体で、さらに選択したWaypointでの攻撃目標を指定する。Assignボタンを押した後、直接マップ上で攻撃目標を指定する

Weapon
攻撃する装備を指定する



⑥概要(Summary)



総飛行時間や距離、平均速度などが表示される

任務一覧

名称	任務の内容	サポートをつけられる任務
Antiradar	EWR(レーダー施設)/SAM(地対空ミサイル車両)を攻撃	—
Antiship Strike	艦船への攻撃	Antiradar、Escort
AWACS	AWACS(空中警戒管制機)を飛ばす時に指定する	Escort
CAS	近接航空支援。地上戦などを上空から支援する	Antiradar、Escort
CAP	特定の範囲を周回して防空に努める	—
Escort	地上攻撃機や輸送機などの護衛	—
Fighter Sweep	敵領土内へ侵入し、発見した航空機を攻撃する	—
GAI	滑走路で待機して航空機が接近したら迎撃する	—
Ground Attack	地上施設/車両攻撃	Antiradar,Pinpoint Strike、Runway Attack、Escort
Intercept	迎撃。長距離ミサイルによる攻撃	—
Observation	偵察	—
Pinpoint Strike	特定の施設を完全破壊する	Antiradar,Ground Attack、Runway Attack、Escort
Reconnaissance	偵察。こちらは偵察専用機による本格的な偵察	—
Refuelling	空中給油機を飛ばす時に使用する	Escort
Runway Attack	空軍基地の滑走路攻撃。コンクリートを貫通する特殊な専用爆弾を使って滑走路にダメージを与える	Antiradar,Ground Attack、Pinpoint Strike、Escort
Transport	輸送任務。輸送機のみが選択可能	Escort

Step4 オプションを設定する

メニューの"Options"で、さらに細かいチューニングが可能となっている。より味わいのあるミッションにするためにも、ぜひ設定しておきたい。

Skills
ゲーム全体での大まかな難易度を設定する。ラフな着陸を許容するといった初心者向けの設定のほか、外部視界の禁止、AWACS画面(いわゆる全体マップ)表示の禁止など、シミュレート性重視の設定もできる。マルチプレイでは外部ビューを禁止しておくと臨場感がアップするはずだ。

Met report
天候に関する設定。霧や雲、視程といった視覚的な設定から、風、乱気流、気温、気圧など、かなりマニアックな域まで設定できる。気温や気圧の設定は一見ミッションに関係なさそうに思えるが、FLANKERシリーズでは気温、気圧による操縦特性の変化をも再現している。ぜひ試してみてほしい。

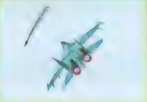
ワンランク上のマルチプレイが楽しめる 対戦・協力ミッション作成のポイント

ミッション作成に関する基本的な解説は終えたものの、マルチプレイをじゅうぶんに楽しむためには、留意しておきたい点がいくつかある。ここでは、二つのミッションを例に挙げ、作成する際のポイントを紹介しよう。

プレイヤー同士で腕を競い合う対戦ミッション作成のポイント

対戦ミッションを作るためのいちばん手っ取り早い方法は、2機のFLANKERが互いに向かい合うように配置することである。画面のように、航路がぶつかるように配置しておけば、Waypointをたどると必ず対戦相手の位置まで到達できるというわけだ(なお、たとえ航路がぶつからなくても、Waypointを1本ずつ指定しておけば、対戦ミッションは成立する)。この場合、1対1の戦闘だが、同じ手順を応用して機数を増やしていけば、2対2の戦闘も可能になる。

人数が合わない場合は、AI機を戦力に加えると良い。ちなみに、FLANKER 2.0のAI機はかなりの腕前で、最高レベルの状態では、相当な技術がないとドッグファイトで撃墜するのは難しい。戦力に加えても役不足ということはないはずだ。





Tips 1 Roger Wilcoによる快適音声チャット

FLANKER 2.0には、「Roger Wilco」という音声チャットソフトが同梱されている。このソフトとマイクがあれば、音声でチャットを楽しむことができる。FLANKER 2.0では、EOS(光学照準装置)を使うとロックされた側にロックオン警告が出ない上に、PadLockビューの性質上、前方以外は死角だらけになる。このため、複数機で編隊を組む場合、お互いの死角をカバーし合うように飛行することがとても重要だ。

しかし、いくらうまく編隊を組んでいても、文字によるチャットでは情報の伝達と意思の疎通にもたついてしまい、編隊の効果が半減してしまう。音声チャットはこの点を完全に解消してくれるので、FLANKER 2.0でのマルチプレイには必須のツールであると言えるだろう。ぜひ活用してほしい(p.135参照)。

Tips 2 リプレイ機能を駆使してデブリーフィング

充実したリプレイ機能を持つFLANKER 2.0は、対戦でもミッションを録画することができる。録画後は自分の機体だけでなく、対戦相手の機体や地上オブジェクトなども表示できるので、プレイ後の研究には非常に重宝する。不意打ちもしばしば通用するというゲーム性なので、なぜやられたか分からないことがあっても、この機能を利用してフライト研究をすれば、次のゲームに役立てることができる。

Tips 3 HUD表示を英語表記にする方法

OptionsのMiscellaneousという項目で、"HUD in Russian"のチェックを外すと、HUD表示を英語表記にすることができる。ただし、アナログ計器の方はキリル表示(ロシア語表示)のままだ。また、高度と速度の表示単位もメートル、キロメートル表記のままで、西側のフィート、ノットといった表示には切り替わらない。あくまでHUD上の表示される文字が英語表記になるだけである。



ナビゲーションモードの様子。

1999年12月号の特集の修正点

前回、1999年12月号で解説した空対空モードでのレーダーの使用方法だが、製品版になって仕様が少々変わったので、この場で補足したい。

①遠距離レーダーモードの使用方法が大きく変わり、HUD上に敵機の機影がブリップ(光点)で点滅して表示されるようになった

②ロックオンの際は、[;][,][.][/]キーでHUDに表示されるカーソルを移動させ、敵機に重ねてからTabキーを押してロックする

③点滅するブリップが消えていたり、消えかけている時は、ロックできないので注意しよう



Tips 4 作成したミッションにプロテクトをかける

作成したミッションは、メニューのEditから"Classify"を選択すると、プロテクトをかけることができる。これによって不用意に設定が変わってしまうのを防止できるのだ。パスワードも付けられるので、他者に配布する際に編集されたくない場合などには重宝するだろう。

また、プロテクトの解除はEditから"Declassify"を選択する。FLANKER 2.0で最初に入っているミッションはパスワードなしでプロテクトされているため、もし既存のミッションを改造したい時は、この操作を最初にしておけば編集できる。

プレイヤー同士で連携を取る協力ミッション作成のポイント

FLANKER 2.0のマルチプレイは対戦ミッションだけではない。プレイヤー同士で編隊を組み、AI機を相手に協力プレイを楽しむこともできるのだ。今回は、協力プレイができるミッションを一つ作ってみた。このミッションを例に、プレイヤーがつまずきやすいポイントを解説していくので、参考にしてほしい。

協力ミッションの概要

ミッションは、単なる対空戦闘や地上攻撃といった簡単なものから、戦場の雰囲気そのままの本格的ミッションまで、自由自在に作ることができる。今回は空対空戦闘を少しひねり、輸送機の護衛ミッションを作成してみた。具体的な内容としては、「重要な要人と機密資料を搭載した輸送機を、アメリカ機動艦隊の航空機による攻撃から守る」というものだ。ミッション名は、映画を意識して"Operation Air Force One"。輸送機にロシア大統領が乗っていることにしてしまおう。



①アメリカ機動艦隊の配置

敵のアメリカ機動艦隊は、輸送機と自機が離陸する空港から少し遠目の位置に配置するのがポイントだ。あまりに近すぎると、アメリカ機動艦隊(AI側)がロシア側航空機(プレイヤー側)を直ちに攻撃してしまうので注意しよう。

②輸送機の配置

空港上に輸送機を配置して、別の空港まで航路を作る。この時、最初のWaypointでのAction項目を"Takeoff"、最後のWaypointのAction項目を"Landing"とすることで、離陸から着陸までの一連の流れを再現させることができる。なお、最初のWaypointでのETO項目は離陸時間を設定できる(そのほかのWaypointでは、そのポイントの予想到達時間を表示)。ここでは、ミッション開始後5分後の離陸と設定した。



[illegible]
という機体を選んだ。この機体の中に大統領が乗っていると思うと、ちょっと拍子抜けしてしまうか?

③自機の配置

自機は輸送機とは別の空港に配置し、Waypoint1で輸送機と合流するように設定した。Waypoint1までの飛行速度を調整することによって、ETO項目を見ながら到達時間を調整することができる。飛行速度をうまく調整して輸送機が離陸する時間にちょうど到達するようにすれば、輸送機と飛行位置がぴったり合うようになるわけだ。

輸送機を護衛している場面。輸送機の離陸時間を[illegible]ないと、[illegible]くなる。ミッションを作成する際に注意したいポイントだ



④艦載機の配置

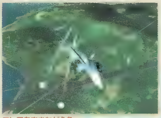
迎撃側のアメリカ艦載機はF-14AとF-18Cを使用した。輸送機の配置方法と同様に、空母の上に艦載機を配置して、最初のWaypointを"Takeoff"に設定することで、空母から離陸させるようにすることができる。



空母から発進準備中のF-14A。当然のことながら、艦載機以外の航空機は配置できないので、機種の選択には注意しよう

⑤友軍機の配置

マルチプレイの参加者だけで多数の敵機を撃退するのは困難なので、今回は助っ人(AI機)を用意した。別の滑走路から友軍機を数機飛ばし、戦闘空域でしばらく粘っていると、助けにきてくれるというタイミングで離陸時間を調整した。この状態で、本誌で執筆しているWarren大尉と一緒にテストしてみた。良好なゲームバランスにするには、やはり何度かテストする必要がある。微調整をかけながら、簡単すぎず、難しすぎない設定にするのは、多少の慣れが必要だ。しかし、この作業もまた楽しいものである。ある程度煮詰めていくと、次々と迫る敵機に押され、「もうまずいかな」と感じている時に、最高のタイミングで友軍機がやってきて一気に撃退する、というドラマ性のあるミッションにすることができた。



友軍機を数機失ったが、何とか輸送機を守りきることができた。協力プレイによるミッションを遂行でき、編隊を組んで空港まで帰還するというエンディングだ

フレアをまきながら急旋回でミサイルを回避するSu-27。友軍機が到着するまで、もう少しの辛抱だ



特殊部隊シミュレーショ

Handle The Special Operation!

敵の勢力下に身を潜め
極秘任務を遂行する緊迫感を満喫せよ

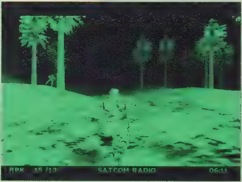
政治や経済の力では解決できない、さまざまな危機が世界中の国々で進行している。特殊部隊とは、テロリストをはじめとする非合法武装集団に立ち向かうために集められた、戦闘のエキスパートたちだ。今回は、彼らを題材にした特殊部隊シミュレーションをよりいっそう楽しむためのガイドとして、その魅力から対戦テクニックまで、順を追って紹介していくことにする。 文／K1

即応性と特殊技能を持ったエリート部隊がテーマ

現在市販されている特殊部隊シミュレーションは、すべてSOG(Special Operations Group)が題材になっている。SOGとは、特殊作戦部隊を指し、正規軍では対処不可能な任務を請け負う役目を担っている。一般に知られている任務では、不正規戦闘や対テロリズム作戦などが挙げられる。

「DELTA FORCE」シリーズでは、その名のとおりアメリカ陸軍のデルタフォース、「SPEC OPS」シリーズではレンジャー部隊、「RAINBOW SIX」シリーズでは架空の組織RAINBOWが題材となっている。ほかにも、トム・クルーズ主演の映画『ネイビーシールズ』などで有名になったアメリカ海軍のSEALなど、世界中に数多くの特殊部隊が存在する。特殊部隊シミュレーションでは、プレイヤーはそれらの部隊の一員となり、仲間と共にさまざまな作戦を遂行していくというわけだ。

現実の世界と同様、さまざまなシチュエーションに対処していかなければならない。当然、夜間戦闘もありうた



実際に使用されている銃器をはじめ、プラスチック爆弾や目つぶしのためのせん光弾など、ありとあらゆる装備が再現されているのが特徴だ



現実の世界に即したシナリオとリアルに再現された武器の数々

このジャンルのほとんどのゲームでは、現実の世界を再現したシナリオが用意されている。例えば、NATO軍の空爆によって破壊されたコソボの町や、ゲリラが潜む南アメリカのジャングルなど、世界中のあらゆる危険地帯が舞台となるのだ。

また、プレイヤーが使用する銃器をはじめとする装備品も、現実に存在するものしか登場しない。M16A2にM203グレネードランチャーを付けたものや、特殊部隊ご用達のH&K MP5A5、50口径対戦車ライフルなど、ガンマニアをうならせる銃器が多種にわたってゲームに登場する。そして、スナイパーライフルは驚異的な命中精度を誇るものの連射ができない、サブマシンガンは連射性に優れるが遠距離では当てずらいなど、その特性も忠実に再現されている。

プレイヤーが自分の分身として選択する隊員にも1人づつ個性が与えられ、自分の専門外の装備は上手に使えないようになっていることもある。

これから始まる特殊部隊シミュレーションの歴史

特殊部隊シミュレーションは、現在までに発売されているタイトルが少なく、まだまだ歴史の浅いジャンルである。その中でも、代表的なものとして、SPEC OPSシリーズ、DELTA FORCEシリーズ、RAINBOW SIXシリーズが挙げられる

前作から大幅に表現力の増したグラフィックで、光の表現が美しい　フラッシュハイダー(ライト)を付け、敵を探している。むやみにライトを付けると敵に感づかれてしまうことも



SPEC OPSシリーズ

このジャンルの草分け的存在とも言えるSPEC OPSが登場したのは1998年4月。プレイヤーはアメリカ陸軍レンジャー部隊に所属し、たった2人で敵地の奥深くに侵入して、破壊活動や墜落した偵察機の調査などの任務を行う。SPEC OPSでは、バディーシステムという、隊員のどちらかが目的を達成すればミッション成功という仕組みを採用している。また、当時では珍しくGlideに対応し、雨の降るジャングルや雪の積もる空港などがきれいに表現されていた。マルチプレイには対応していなかったが、1998年11月に発売されたアドオンパック「SPEC OPS:RANGER TEAM BRAVO」で、ネットワーク対戦が楽しめるようになった。

この11月に発売された「SPEC OPSⅡ:GREEN BERETS」では、グラフィックが大幅にパワーアップしている。当然ながら、Direct3Dにも対応するようになったが、やはりGlideの方が画面は美しく感じる。また、操作できるキャラクターが4名に増えており、前作よりも戦術面を重視してきたようだ。

DELTA FORCEシリーズ

1998年10月に発売されたDELTA FORCEは、VoxelSpace3エンジンで描写された、ち密で広大なフィールドが特徴だった。プレイヤーはアメリカ陸軍デルタフォース部隊の一員となって、人質救出や敵基地破壊などの任務をこなしてく。スコープモードで遠くを拡大し、スナイパー

ンパーフェクトガイド

特殊部隊シミュレーション三つの魅力

戦略性

第一の魅力は、何と言ってもその戦略性だ。ただ単に突撃するだけでは、目的を達成することはできない。まずは、与えられた情報を基に作戦を立案。突入から掃討、そして撤退までの各プロセスに、各自の能力が生かせるような専門技術を持った隊員を送り込まなければならない。そして、その作戦をさらに何度も検討し、ミスは無いか、もっと良い侵入方法はほかに無いか、さらにはまったく別の作戦を考えてみたりと、チェックを繰り返しながら完ぺきな作戦を練り上げていく。このプロセスが、今までのアクションゲームにはない戦略性を生み出し、ゲームプレイを盛り上げてくれるのだ。



作戦を練っている最中のプレーフィンク画面　進路を設定し、どのタイミングで何をするのか、あらかじめ詳細に設定しておく

チームの連携

SPEC OPSやRAINBOW SIXでは、作戦行動はチーム単位で行われる。なぜ単独でなくチームなのか？ それは、人間の視野が関係している。目標を注視している場合、視野は上下左右でだいたい30〜40°ほどしかない。注視していない場合でも、何かがあると認識できるのはだいたい左右200〜220°が限界であろう。それを補うために、複数の隊員でチームを編成するのだ。また、1人より2人のほうが心理的重圧から開放されやすいというのも、よく言われることだ。

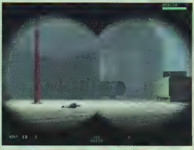
さらに、チームを組むことによって、多彩な連携が取れる。例えば、1人の隊員がFlashbang（せん光弾）を投げ込み、爆発と同時に別の2人が中に突入する。そして、その2人はすぐさま二手に分かれ、各自が分担した方向にいるテロリストを排除するのだ。ほかにも、あらかじめ二手に分かれてテロリストを挟撃したりと、ここでは解説しきれないほど多数の連携方法が確立されている。



前方を進む仲間をバックアップ　通路の[illegible]いる敵をけん制するために、援護射撃をしている

ミッション遂行の楽しみ

戦闘行動中のプレイヤーは、数発の被弾で行動不能になるというスリルと緊張感で包まれる。例えば、建物に侵入し、音を立てずにテロリストの排除を試みる途中に、銃撃を受けて作戦が失敗に終わったとする。しかし、特殊部隊シミュレーションでは理不尽な被弾はありえない。必ず、どこかで自分がミスを侵しているのだ。それを認識し、再度挑戦する際にはそのミスを二度と犯さないように努力する。そうやって、難しい作戦に何度も繰り返し挑戦していくことが自らの技量アップにつながっていく。そして、綿密に組み立てられた作戦が見事に成功した時、その達成感は計り知れない。そこには、このジャンルのゲームならではの不思議な魅力が存在する。



作戦[illegible]しておかなければならない　先に進む前に、双眼鏡などの装備を使って確認するように

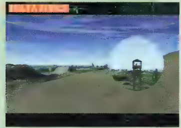
QUAKE系3Dシューティングとの違いは？

このジャンルのゲームは、「QUAKE」などの3Dシューティングゲームと良く似た画面で、操作の仕方もかなり近いものがある。では、一体どこが違うのだろうか。実は、その大きな違いは、リアリティーの考え方にある。

筆者を含め、一部の方は3Dシューティングゲームを見て、「なぜ、ガトリング機関砲やロケットランチャーを持ちながら、あんな速いスピードで走れるんだ？ なんだ、あの横移動の速さは！」と不思議に思ったことがあるのではないだろうか？ 人間臭い動きをする敵キャラクター、現実に即した武器とダメージモデルの再現、そして、単独ではなくチームで行動するという点が、特殊部隊シミュレーションの特徴だ。強いて言うならば、3Dシューティングはがんがん弾をばらまいて相手を倒すそう快感、特殊部隊シミュレーションは作戦を成功させるまでの緊張感が、それぞれの魅力であるということになるだろう。



敵に発見されてしまえば、作戦は失敗したも同然。慎重に行動するための、こんなのぞき込みの動作も用意され、緊迫感を演出する



スコープを使い、長距離の敵に向け狙撃する　相手は何が起こったのか判らず、そのまま倒れてしまう

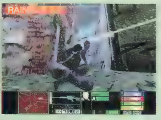
を演じることが楽しいゲームであった。

DELTA FORCE 2では、より進化したVoxelSpace32エンジンを採用、さらに美しい地形表示になり、Direct3Dにも対応した。マルチプレイはNOVAWORLDで同時に50人まで参加できるようになっており、さらに音声でのチャットにも対応。宣伝のためののキャッチコピーが"タイプをしてたら殺られるぜ"というのだから、驚きだ。

RAINBOW SIXシリーズ

RAINBOW SIXは前記二つのゲームと異なり、主な任務が人質の救出やテロリストの排除となっている。戦闘の舞台となるのも、ほとんどが建物内だ。また、体力という概念が存在せず、数発の被弾で行動不能、運が悪ければ1発で即死という緊張感がある。さらに、AI操作の隊員の侵入ルートを設定したりと、プレイヤーの指揮能力をも問われるゲームになっている。

新作「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」では、リプレイモードが追加され、作戦の反省点を見出すことが容易になった。また、市街地や雪原などのオープンフィールドが増えたのも特徴だ。



SniperRifleを構えて敵を待つRAINBOWの隊員　敵を求めうろつくばかりではなく、こうして時が過ぎるのを待つ緊張感も楽しめる

3大シリーズ以外には、第2次世界大戦のドイツ軍と連合軍の戦いをモチーフにした「HIDDEN&DENGEROUS」がある。このゲームは時代設定が第2次世界大戦中となっている。ゲームに登場するすべての乗物、武器、建物、ユニフォームは、実際に戦闘に加わった退役軍人からの情報や詳細資料、実話に基づいて忠実に再現されており、当時の雰囲気を楽しむことができるタイトルに仕上がっている。

最後に、急ピッチで開発が進む「SWAT3」を紹介しておこう。SWAT3は前作の「SWAT2」とはうって変わって、2Dから3Dに変化し、アクションの要素が濃いゲームに進化した。SWATとは警察機構内の特殊部隊であり、人質の人命が最優先で、犯人も基本的に逮捕が前提であるために、むやみに発砲することは許されない。銃弾が壁を貫通する際、その弾道が距離や弾薬によって変化し、貫通した後の威力も綿密に計算されているなど、リアルさの再現にはこだわりが感じられる。発売が楽しみだ。

辛口の難位度は健在
緊張感あふれるミッションに挑め！

特殊な任務を帯びたエリート兵士たちの活躍を描いた前作「SPEC OPS」の最大の特長は、2人のキャラクターを切り替えながらゲームを進めていくという"バディーシステム"であった。今回の「SPEC OPS Ⅱ：GREEN BERETS」でも、このユニークな仕組みは健在。最大4人を切り替えて操ることができるようになり、さらに幅広い作戦行動を取ることが可能になった。　文／稲垣宗彦

バディーシステムがさらに進化 4人編成のチームで極秘作戦を遂行！



マウスの右クリックでGUIメニューが開き、チームメイトへの命令を下せるようになった点が新しい。ホームポジションから手を離すことなく命令が出すことができるのが便利だ

2人の兵士がペアになって一つの任務にあたるバディーシステムは、現実の特殊部隊でも取り入れられている行動形態だ。それぞれの装備を工夫して組合せ、厳しいミッションにトライしていくのは、相変わらずユニークで面白い。プレイヤーの使い慣れた武器を持たせたり、ミッションの内容を考えてお互いをサポートするように装備を変えたりと、戦闘を開始する前から楽しむことができる。「SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS」（以下、SOⅡ）では、戦闘に参加する兵士が最大4人に増え（ミッションによる）、さらに幅広い組み合わせで戦闘に取り組むことが可能になった。

プレイヤーが操作していないほかの兵士は、基本的にAIが操作を担当する。前作では、この部分の煮詰めが甘く、かなり歯がゆい思いをさせられたものだ。SOⅡでは、いくらかの進歩が見られるものの、やはり最短距離を進もうとして谷底に落ちるといったミスが目立ち、納得のいくレベルには程遠い。特に、チーム全体のバランスを考えて各兵士の装備を大きく変更した場合には、彼らの安全に常に気を配る必要がある。順次、操作を切り替えて、うまく誘導していこう。反面、この部分がSOⅡにスリルを与えてくれているのも事実である。現状では、バディーシステムはSOⅡの長所であり、また短所でもあると言える。

そのほか、登場する銃器が19種類に増えていたり、全体マップが表示できるようになったりと、強化、変更された点がないわけではない。しかし、基本的なシステムやゲーム性はほとんど変わっておらず、前作のリファイン版である、という印象を受けた。

ミッションによっては、最大4人のチームで作戦にあたることができる。チームメイトに対しては、自分のフォローをさせる、その場にとどまらせるなど、いくつかの簡単な命令を与えることが可能だ



世界の五つの危険地域でリアルな作戦行動が楽しめる

SOⅡの舞台となるのは、南極、北朝鮮、パキスタン、タイ、ドイツの5ヵ所。それぞれに4～6種類のミッションが用意され、敵基地への潜入や制圧、脱出など、情勢の推移をたどりながら、さまざまな状況下での歩兵戦を楽しむことができる。SOⅡでは、前作と違って、すべてのミッションを最初から自由に選択できるようになっている。

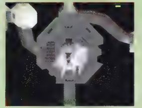
基本的に、どのミッションも敵の制圧下にある地域での戦闘なので、かなり厳しい展開を強いられる。画面に登場するのはほとんどが敵兵で、しかも、要所要所で狙撃兵が侵入者であるプレイヤーを待ち構えている。地雷が敷設されているようなケースもあり、前述のAIのまずさも手伝って、うかつな前進はチームの全滅を招いてしまう。また、今回は制限時間が設定されたミッションも用意されている。危険を承知で、時には大胆な行動も取らなければならないのだ。

発見されるより先に敵兵を倒し、少しずつ、着実に目的地を目指す、というのが基本的な展開である。そのためには、なるべく遠くまで見渡す必要がある。SOⅡでは、遠距離の風景のグラフィックがうまく処理されていて、遠く離れた場所の地形や建物の外見も、きちんと判別できるようになっている。また、視覚的な表現という面では、キャラクターの造形にも力が入っている。場所によって兵士の服装が変化するのはもちろん、どういった武器を手にしているのかが、きちんと判別できるようになっている。雰囲気作りのためのディテール表現には、かなり力が入っているのだ。

気になるマルチプレイだが、今回はLANでのホスト構築やインターネットにあるサーバーへの接続などが簡単に行えるようになっている。初めての人でも戸惑うことはないはずだ。前作では、アドオンパックを購入しないとネットワーク対戦ができなかったことと比べると、大きな進歩と言えるだろう。



たった1発の銃弾で行動不能になることは珍しくないので、派手な戦闘になることは少ない。自然な地形の描写と、遠近感の表現に注目



F10キーで全体マップを表示することが可能になった。周囲の地形を参照したり、各メンバーの位置関係を把握したりといった用途に使おう



Information

開発元	Zombie VR Studios社
発売元	マイクロマウス株式会社
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium MMX200MHz以上（Pentium Ⅱ 233MHz以上を推奨）
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectXバージョン6.0以降に対応したカード
HD容量	170MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上（8倍速以上を推奨）
サウンド	DirectXバージョン6.0以降に対応したカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	11月26日

過酷な作戦を遂行するための HOW TO KILL

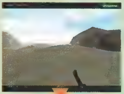
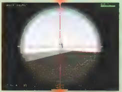
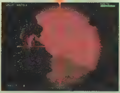
SOⅡで体験する、数々の過酷なミッションをクリアするためには、どういったテクニックが必要なのだろうか？ また、注意すべき点は？ プレイ時に注意すべきノウハウについてまとめたので、参考にしてほしい。

あらゆる手段を駆使して敵の位置をつかめ

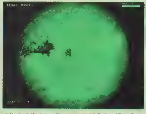
どのミッションも、いきなりプレイしてクリアできるようなものではない。敵の位置はある程度ランダムで変わる上、移動するものもいるが、"敵がいる可能性がある場所"を覚えておけば、効率のいいルートを進むことが可能になり、敵兵をいち早く排除することも可能になる。基本的に、曲がり角、くぼ地、見晴らしが良い高台には、必ず敵がいると考えるべきだ。

敵を発見するために活躍してくれるのが、アサルトライフルやスナイパーライフルに装備されているスコープだ。しかし、目標の少ない開けた場所で使った場合、倍率が高すぎて使い勝手が悪いこともある。その場合には、視野の広い双眼鏡を使用する。また、暗やみの中では、近くにいる敵を見落とすことが多いので、Night Vision Goggleを使用する。

なお、ミッションの目的地は画面下部のコンパスで赤く示される方向にある。ついつい最短距離を進んでしまいがちだが、それがベストなルートであるとは限らない。地形を考慮し、敵が潜んでいそうな場所の後ろ側を移動していくべきである。時には大きくう回したほうが、敵に後ろを取られる可能性を減らし、結果的にクリアしやすくなることもある。

スコープを使用すると、これだけの効果がある。スナイパーライフルは、特に砂漠や雪原など、見通しのよいマップでは敵の早期発見、排除に欠かすことができない。遠くの敵兵を1発で仕留めたときの快感は、このゲームのおもしろさの一つと言っても過言ではない。なお、このような見晴らしの良い場所にいる敵を見落とすと、チームは一瞬で全滅しかねないので注意が必要だ



NightVision Goggleを使うと、緑一色の画面になり、オブジェクトの輪郭がくっくりと浮かび上がる。特殊部隊の作戦をテーマにしたタイトルだけに、暗やみの中での戦闘は多い、かなりお世話になる機能である

武器の特性を生かして役割を分担せよ

SOⅡにはさまざまな武器が登場する。当然ながら、命中率や射程距離、威力などが大きく異なっているので、各兵士に持たせる武器の特徴をよく把握しておかなければならない。

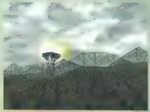
デフォルトの設定では、以下の6種類の武装タイプから選ぶことができるようになっている。また、自分の好みでさらに細かく変更することが可能だ。

- Infantry（歩兵、アサルトライフルを装備）
- Grenadier（グレネードランチャー付きのアサルトライフルを装備）
- Close_Quarters（肉迫戦向きの歩兵、ショットガンを装備）
- Machine_Gunner（軽機関銃を装備）
- Demolition（爆破工兵、グレネードランチャーを装備）
- Sniper（狙撃兵、スナイパーライフルを装備）

スナイパーライフルは命中率が良いが、連射ができない。建物の中や倉庫街など、地形が入り組んでいて、どうしても近距離で接敵してしまうような状況では、小回りに欠けてしまうのだ。そこで、ほかの兵士にマシンガンかサブマシンガンを持たせると良い。2人の兵士で挑むミッションでは、SniperとMachine_Gunnerという組合せが最も適していると感じた。

武器は、倒した敵や死んでしまった味方からも入手することができる。狙撃に適した武器を持っているメンバーなら連射可能な武器を、マシンガンやアサルトライフルを持っているメンバーはスナイパーライフルを拾うことで、1人ひとりの戦闘能力が格段にアップする。敵の兵士がどんな種類の武器を持っていたのかを、必ず確認しておくように。

ミッションの目的に、何かを破壊することが含まれている場合は、携行品に注意が必要だ。この場合、爆破にはSatchel（時限爆弾）を使う必要があるのだが、これがなければ目的を達成することができない。ミッションの途中で手に入ることもあるが、それを持った兵士が殺されてしまい、せっかく拾ったSatchelを使用できなくなってしまう可能性もある。慎重を期するなら、全員に所持させておいたほうがいいだろう。



自爆の可能性が高いという難点はあるが、使い所を間違えなければ高い効果を発揮するグレネードランチャー。視界をさえぎる立木をなぎ払うといった使い道もある。武器の特性を考えて、装備を選ぼう

世界各地で進行する緊急に解決を要す五つのシナリオ

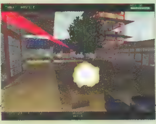
Antarctic（南極）

GPS用人工衛星が南極に墜落した。墜落地点を確認し、機密漏えいを防ぐための事後処理を、六つのミッションに分けて遂行していく。地面の起伏以外に利用できる遮へい物がほとんどないため、敵を見つけることが容易である一方、逆にこちらも発見されやすい。"いかに敵をすばやく発見し、倒すことができるか"を学ぶのに適したシナリオだ。



Korea（北朝鮮）

北朝鮮を舞台に、政府から離反しようとしている僧侶を救い出すのが、最初の目的だ。苦労して寺院に侵入すると、そこにはさらなる策略が待ち受けているだろう。目的地となる寺院は、まるで要さいのように警備が厳重である。うかつに銃声を響かせてしまうと、敵がいっせいに押し寄せてくることもある。このシナリオに限っては、すべての敵を倒そうと考えないほうが無難だ。

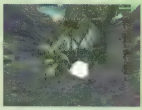


Pakistan（パキスタン）

ミサイル基地に侵入し、核兵器の配備を阻止したり、SCUDミサイルを爆破したりと、パキスタンの軍事施設ダメージを与えることを中心としたミッションがそろっている。砂漠戦あり、ミサイル基地での屋内戦闘ありと、幅広い作戦内容を楽しむことができる。砂漠ではAntarcticと同様、なるべく広範囲を見渡し、敵の位置を確認する必要がある。敵を見つけたからといって、うかつに発砲すると、思わぬところから攻撃を受けることがある。全方位を見渡し、ほかに視界に入ってくる敵がいないか、確認するように。

Thailand（タイ）

このシナリオでは、タイとマレーシアの国境警備を担当する。国境沿いの村を巡回したり、ゲリラのキャンプを掃討したり、事故を起こした輸送機を探し出してパイロットを救出したりといったミッションが用意されている。どのミッションも、敵を発見するのが難しい。ジャングルの中に低木がたくさん配置されていて、敵がそれにまぎれてしまうのだ。どこから撃たれているのか分からないうちにやられることも多いはず。Night Vision Goggleやスコープを最大限に活用していこう。



Germany（ドイツ）

カウンターテロ専門の特殊部隊GSG9と共に、船積みされたスティンガーミサイルの強奪を計画するテロリストと戦う。港の倉庫街や、船の上など、ほかのシナリオとは違った雰囲気が楽しめる。コンテナや巨大な貨物船、そのマストなど、高い位置の足場が無数に用意されているので、狙撃兵には注意が必要だ。射程範囲外にいるキャラクターは画面に表示されないため、一度見渡しただけで"そこにいない"と判断するのは早計。怪しい場所は繰り返しチェックをするべきだ。

フィールドに展開される銃撃戦 地形特性をいかして戦え

DELTA FORCE 2

アメリカ陸軍のエリートたちから厳選され、不正規活動、治安維持、要人警護、対テロリズム作戦のために極秘裏に結成された特殊部隊デルタフォース。この特殊部隊をテーマにした「DELTA FORCE 2」は、前作の長所である野外戦の面白さと緊張感を踏襲しつつ、一部プレイヤーに不評だったストーリー性の欠如を補う形でキャンペーンシナリオを搭載した意欲作だ。戦争映画に見るような“死と隣り合わせの戦場”の空気を、その目と耳で感じてもらいたい。　文／曽我英幸

Voxel Space 32エンジンが可能にする 細密に再現された地形の描写

「DELTA FORCE」シリーズの特色として、優れた地形描写が挙げられるが、「DELTA FORCE 2」(以下、DF2)もそれを見事に継承している。大地の起伏はもちろん、草木の1本に至るまで、NovaLogic社が誇るグラフィックエンジンVoxel Space 32の技術が余すところなく生かされている。森林や草原、砂漠、雪原などの情景描写にとどまらず、雨や雪、霧などの天候描写も見事で、世界各地の特色がよく表現されたステージが用意されているのだ。

ただ、残念なことに現時点では、Voxel Space 32エンジンはnVIDA社製のRiva TNTおよびTNT2チップや、ATIテクノロジーズのRage Furyのような32ビットZバッファリングに対応したグラフィックチップしか推奨していない。そのため、筆者のプレイ環境(Riva128＋Voodoo2)では画面が非常に荒く、建物などのオブジェクトが多いエリアに入ると、著しくフレームレートが低下することがあった。この点については、今後のアップデートで改善されることを期待する。なお、プログラムのアップデートはゲーム上のメニューから簡単に行うことができ、非常に便利である。



森林や草原だけでなく、雪原でのミッションも用意されている。雪の降り方から踏みしめる足音まで、リアルに再現されていて臨場感がある



3Dゲームにありがちな“作られた情景”を感じさせない、限りなく自然に近い地形描写。銃声が聞こえるまでそこが戦場であることを忘れさせるほどだ

豊富なゲームモードと音声通話を採用 最大50人が参加できるネットワーク対戦

DF2はネットワーク対戦におけるパフォーマンスが非常に優秀で、最大50人までの同時対戦が可能だ。実際に、筆者がNOVAWORLD で50人プレイに参加してみたところ、大きなラグもなく、快適にプレイできた。

マルチプレイの世界に一歩踏み込んでみると、そこにあるのは、四方からこだまする銃撃音と断末魔の悲鳴、目の前を横切る銃弾、そして、広野を駆けめぐる多数の兵士たち。想像以上に壮大で心地よい緊張感と、表現しがたいそう快感を味わうことができる。

マルチプレイでは9種類のゲームモードが用意されているが、現在プレイ可能なのは、既存のミッションを協力して攻略するCOOPERATIVE、おなじみのDEATHMATCH、旗取り合戦のCAPTURE THE FLAGに加え、指定された目標の小山にどれだけ長く滞在していられるかを競うKING OF THE HILLである。そのうち、DEATHMATCHと、KING OF THE HILLは、個人戦モードと、複数のチームに分かれてフラッグ数を競い合うチームプレイモードの2パターンがあり、合わせて6種類となる。今後は、ATTACK＆DEFFEND、SEARCH＆DESTROY、TEAM FLAGBALLの3種類がプレイ可能になる予定だ。

DF2では、VOICE-OVER-NETと呼ばれる音声通信システムが採用され、プレイヤー同士の音声による通話が可能だ。しかし、通信パフォーマンスの都合上からか、NOVAWORLDではあまり利用されていないようだ。実際に利用できるのは、仲間内などの少人数でのプレイの場合が主流になると思われる。



CAPTURE THE FLAGでの一幕。このまま敵の旗を自軍陣地まで持ち帰れば得点ゲットだが、当然、旗を持ったプレイヤーは敵からの集中砲火を浴びるはめに



[illegible]50人もの大人数[illegible]当にそこで行われているかのように、混とんとしている。

体験版

Information

開発元	：NovaLogic社
発売元	：マイクロマウス株式会社
販売元	：ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98／NT
CPU	：PentiumⅡ、Celeron以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：SVGA対応のビデオカード
HD容量	：165MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：12月上旬予定

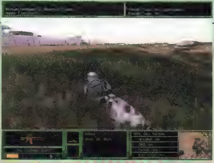
エリート兵を目指すためのデルタフォース式サバイバル講座

DF2では、敵兵のAIの難易度や、敵の位置を察知しやすくする弾道の表示など、さまざまな設定項目を変更でき、特殊部隊シミュレーションをやり込んだベテランプレイヤーから経験の浅い初心者まで、幅広く楽しめる作りに仕上がっている。ここでは、シングルプレイとマルチプレイで大きく変わる、ここではDF2ならではのテクニックを解説していこう。

戦場で生き残るための戦術指南 シングルプレイ編

地形を利用して身を隠せ

DF2で登場するミッションのほとんどは、遮へい物のない屋外での戦闘がメインとなる。そのため、壁や扉などの影から、のぞき込んで射撃するというような技は使えない。そこで、必然的に大地の起伏を利用し、ほふく姿勢を活用する機会が多くなる。万が一、敵に発見された場合には、射程外まで距離を取るか、敵の視界に入らないくぼ地へと逃げ込もう。しかし、その場にとどまっていれば、敵を確認する前に再び狙撃されてしまうので、速やかに移動すること。



目の[illegible]をする[illegible]れば即座に狙い撃たれてしまう。敵に発見されないように接近して、確実に仕留めよう

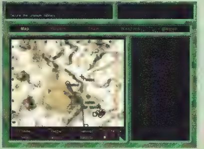
見通しの良い場所から敵を確認

狙撃の際には、目標より少しでも高い位置から狙うようにしよう。そうすることで、ターゲット付近にいる次の目標とすべき敵兵、もしくは破壊目標を素早く発見することができる。なお、長距離の狙撃に関しては、弾道が風や重力の影響を受けるため、1発目で弾がどう反れるのかをよく観察し、2発目で確実に当てるようにしよう。



[illegible]の敵軍配置が一目りょう然だ。油断することなく、効率よく確実に撃破していこう

味方兵士に過度の期待は禁物

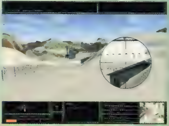


味方の兵士が複数参加するミッションにおいては、Cキーを押して表示されるCOMMANDER SCREENからある程度の指示が出せる。とは言っても、「RAINBOW SIX」のブリーフィングほど細かく設定できない上に、味方兵士のAIがあまり賢くないので、戦力として考えるには役不足だ。あくまでプレイヤーが操る兵士を中心として、そのほかはサポート程度の役割と考えよう。

この画面から敵軍、自軍及びオブジェクトの配置が確認でき、味方部隊の行動も指示できる。能力的には役立たずの味方部隊も、おとりとして前線へ出せば、盾代わりにはなる

攻撃の基本はスナイパーモード

豆粒程度の大きさでしか確認できない距離からでも、敵兵は容赦なく狙撃してくる。そこで、自然にこちらもスナイパーモードで応戦する場面が多くなる。実際、シングルプレイでは、標準モードやサイドアームを使用する機会はほとんどないと言っていい。まずは、画面右下のGPSマップで敵の位置を確認し、敵部隊の側面を突くような形である程度の距離まで近づこう。それから、PageDownキーでほふくの姿勢を取り、目標の敵兵を視界に捕捉したなら、すかさず狙撃するという攻撃パターンをとるようにしよう。こうすれば、狙撃に失敗した場合に敵から反撃される可能性が減る上、目標以外の敵に発見されることも少ない。



静寂と[illegible]スコープ越しでも確認しづらいくらいの距離からでも、敵は狙撃してくる。一刻も早く敵を発見し、撃たれる前に撃て

素早い行動がかぎとなる戦術Tips マルチプレイ編

マルチプレイにおいて、協力モード(COOPERATIVE)以外では対人戦となるわけだが、その場合にはシングルプレイ時のような攻略法は一切通用しない。いつどこから、ほかのプレイヤーがスコープ越しに自分を狙っているか、分からないからだ。

多くの3Dシューティング同様、DF2においても、動いている敵を仕留めることは至難の業だ。ゆえに、自分の動きを止めることは、直接死につながると言っても過言ではない。マルチプレイ専用マップには、トーチカなどの遮へい物がいくつか用意されているので、ひとまずそこに逃げ込むか、近場の草むらにほふく姿勢で隠れるのが有効だ。しかし、100%安全な場所は存在しないし、1ヵ所にとどまっていると、それだけ狙撃される可能性が高くなるので、戦況を見定めて効率よく移動するようにしよう。

また、CAPTURE THE FLAGなどのチームプレイモードでは、自軍、敵軍共に、スタート直後はまとまって移動するケースが比較的多くなる。そこで、敵軍の進行ルートを割り出し、その地点へLAWやGRENADEを打ち込むと、運良く敵兵にヒットしてくれることがある。

チームプレイでは仲間同士の連携がものを言う。ひたすら一匹狼で攻め込むのもいいが、援護役をうまく努められるようになると、部隊活動らしいゲーム展開になり、DF2ならではの面白さが見えてくるだろう。

遠隔起爆式の高性能爆薬で敵建造物を破壊

まずはブリーフィングで[illegible]にSatchel Chargeを設定。ミッションがスタートしたら、目標物に近づき6キーでSatchel Chargeに武器を切り替え、左クリックでセットする。じゅうぶんに安全な距離を取って8キーでDetonatorに切り替え、左クリックで起爆させれば破壊成功。破壊に使う武器は対象によって向き不向きがあり、LAWは戦車やヘリなどの移動物体に、Satchel Chargeは強大な威力で建物をも破壊する。Grenadeは密集した敵や、動きを止めている[illegible]



マルチプレイで生き残るための
ベテランプレイヤーのノウハウをここに公開

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」のだいご味は、マルチプレイにあるといっても過言ではない。AIのような容赦のない高精度射撃をしてくる者、Frag Grenadeを投げるのに長けた者、ブービートラップを張り巡らす者など、十人十色のテクニックが披露されるのだ。先の読めない展開の中で、仲間と連携しながら戦うのは、スリルと緊張感あふれるものとなるだろう。ここでは、生き残るためのサバイバルテクニックを紹介していくことにする。

文/K1

エリート隊員への道 上級テクニック編

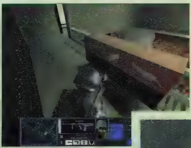
シングルプレイとは勝手の違う「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」(以下、R6RS)のマルチプレイだが、対戦してもなかなか勝てないという人は多いと思う。敵にやられてしまう原因のほとんどは、移動と戦闘での判断ミスによるものだ。どのような点を直せば上達するのか、詳細に解説していこう。

移動時は遮へい物を利用したストップ&ゴーが基本

R6RSでの基本的な動きは、ストップ&ゴーの繰り返し。スタート直後には、まず一度Heartbeat Sensorを使用して周りを確認し、移動を開始するのが良いだろう。敵との接触が予想される地点の手前から、少し進むごとに、小まめにHeartbeat Sensorで敵の状態を調べるようにする。

移動時に注意することは、遮へい物があるならそれを利用するなど、その状況で相手に最も見つかりにくい方法を取ることだ。腰の高さぐらいの遮へい物であれば、しゃがみ移動をすることで、敵に姿をさらす可能性が非常に低くなる。壁があれば壁沿いに進み、敵に狙われそうな状況を極力少なくするようにする。

もしも銃撃を受けて、運良くかすり傷で済んだ場合には、焦らずにすぐさま身を隠せる場所へ移動する。それができない場所であれば、射撃を受けた方向に対してジグザグに動きながら反撃を行い、第2撃を受けないようにするのがこつだ。うまく敵から逃れて反撃に移る場合には、時間を空けたり反対側に移動したように見せかけたりと、相手にパターンとして認識されないように心掛けよう。



間違っても、広い通路のど真ん中を突っ切るようなまねをしてはいけない。開けた空間では全方位から狙われるため、攻撃を受けた場合に敵のいる方向を特定できないのだ

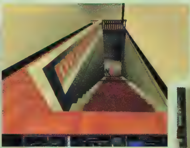


敵を発見したら、その敵の進路を予想して側面または後方に回り込み、相手よりも有利な位置を確保するようにしよう。うまくやれば、ここまで近づいても気付かれない。後は銃弾をたたき込むだけだ

素早い照準のために中央に合わせておく

マルチプレイは、自動照準をOFFにした設定でプレイされることがほとんどだ。そのため、自らの腕前で敵に照準を定める必要がある。この時に、照準を上下に遊ばせていると、敵を発見→照準→射撃のプロセスに時間が掛かり、敵に先制されてしまうことが多くなる。少しでも速く狙いをつけるためには、できるだけ進行方向の中央に照準を置いておくことを心掛けると良い。

しかし、上級者になってくると、その照準の構えはセオリーにない動きを見せる。例えば、敵の侵攻ルートを先読みし、相手が現れそうな所に照準を合わせて待ったり、斜め移動しながら、敵がいることを想定していきなり上を向いてみたりと、初心者にはなかなか理解しがたい。もしも自分が先に死んでしまった時は、チームの上級者の照準方法をウォッチモードで観察してみるといい。必ず参考になるはずだ。



階段を上っている場合には、その分上方に照準を向け、降りている場合には同様に下に向けること。敵がいきなり現れても、すくに照準を合わせることが容易になる



あらかじめ上を向いていなかったため、相手に先制されてしまった。ここでは相手も狙いが定まっておらず、なんとか助かったが・・・

フルメタルジャケットでドアごと撃ち抜く ドア抜きテクニック

R6RSでは、[illegible]の種類を選択できるようになっている。[illegible]ライフルであれば、FMJ(Full Metal Jacket)とJHP(Jacketed Hollow Point)が選択可能。FMJとは貫通[illegible]のことで、少々の厚さのドアなどはいとも簡単に貫通させることが可能だ。JHPは[illegible]で、対人に威力を発揮する。

JHPのように貫通しない弾頭は、相手の体内でストップし、弾頭の運動エネルギーのすべてが体組織の破壊に使用されるため、殺傷力が高い。しかし、敵がボディアーマーを着ている場合、JHPは体内まで到達せずにボディアーマーで停止してしまうため、対戦ではFMJを使用することがほとんどだろう。



ドアの向こうに敵がいることがあらかじめ[illegible]

FMJを使用するのであれば、木や薄い鉄で出来たドアを貫通させることが可能だ。ただし、威力の低い9mmや45口径などの弾は遠距離からドアを貫通することはできないので、近距離で使用したほうが良い。5.56mm以上のライフル弾であれば、中距離以遠でもドアを貫通させることができる。ドアの向こうで安穏と待ち伏せている敵隊員を、驚くひますら与えずに撃ち抜いてやろう。

スナイパーには先制攻撃が有効

いきなり仲間が撃たれ、その直後に自分も倒れていたりすることがある。状況が分からないままやられるのは、敵スナイパーの策にはまったということだ。

スナイパーは、こちらからは確認できないような遠距離から狙撃してくる。しかも、"1shot 1kill"を信条としている上に、命中率の高い狙撃銃を利用しているため、めったに的を外すことなく敵を制圧していく。現実の狙撃手であれば、200m先の1インチの的をいとも簡単に撃ち抜くことができる、恐ろしい存在だ。このような敵から逃れるためには、見つからずに、迅速に行動するのがポイントだ。相手に気付かれないうちに倒すことが、対スナイパー戦闘では重要。

自分がいったんスナイパーから逃れたなら、すぐさま突進を開始して、必ず倒すこと。もしも逃がしてしまうと、別の地点から再び狙撃されたり、仲間を危険にさらしてしまう可能性もある。



スナイパーを発見した場合には、即座に発砲できるかどうかが勝負の別れ目になる。スナイパーの使うライフルは、命中率は高いが照準を定めるのに時間がかかるのだ

場所と戦法に合わせた武装選択を

プレイするマップに合わせて、使用する武装を変更することは非常に重要だ。広いマップであれば、サブマシンガンを使うよりはアサルトライフルなどの武器を使う方が有効である。

また、用いる戦法も考慮すべきだ。突撃や遊撃を行うのであれば、プライマリーには口径の大きい銃、もしくは連射能力の高い銃を選択し、セカンダリーにはプレイヤーの好みの銃を持つ。アイテムは、Frag GrenadeとHeartbeat Sensorが基本になる。スナイパーであれば、プライマリーには狙撃銃を選ぶ。アサルトライフルでも構わないが、相手に対してスナイパーがいると思い込ませれば、心理的プレッシャーにより敵の進行を遅くさせることができるかもしれない。アイテムは、潜伏して狙撃するのであればSA HB Sensor JammerとSA HB Sensor、移動しながら狙撃するならHeartbeat SensorとHeartbeat Sensor JammerもしくはFalse HB Puckなどの、マップ上で相手を欺けるものを選択すべきだ。

武器の特徴を理解し、その場所、自分の役割を考慮して、それぞれが最適な武装を選ぶことが、厳しい戦いを生き抜くために必要だということを、忘れないでほしい。

連携プレーで上級者を倒す

R6RSでは、個人能力が低くても、チームのメンバーと上手に連携することで、技能の高いプレイヤーを倒すことが可能になる。例えば、メンバーの1人がおとりになって突っ込み、それにつられた敵を別の仲間が攻撃したり、敵が密集するようにけん制射撃を加え、そこにほかのメンバーがFrag Grenade(破砕手りゅう弾)を投げ込んだりと、数多くの連携方法が存在する。仲間とよく話し合い、色々な連携方法を考えて利用してほしい。



1人がFrag Grenadeを投げ入れ、敵が混乱したところへもう1人が突入する。これぞ連携プレイのだいご味だ

ネットワーク対戦での心得

海外、特にMSN Gaming Zoneでは、さまざまなプレイヤーがひしめき合っている。TeamSurvivalモード(二つのチームに分かれて、どちらかのチームが全滅するまで戦う)、Survivalモード(QUAKE系で言えばデスマッチ。だれか一人が生き残るまで戦う)のプレイが盛んだ。言語は基本的に英語であり、日本語をはじめとする2バイト文字を使うのは避けるように。ロビーではゲームのホスト役がすべてを取り仕切っており、「GoGo」と連呼してプレイ開始をせかしたりすると、Kick(排除)されてしまうこともある。また、ゲーム終了後に武器変更などがあれば「Weapon Change Wait PLZ」と告げて、次のゲームの開始を遅らせてもらうなどしよう。武器の変更が終わったらお礼を言うようにすると良い。たとえ待ってくれなかったとしても、悪態をついたりしてはいけない。ゲーム終了後は「GG」(Good Game)や「GJ ~(すばらしい腕を披露したプレイヤーの名前を言う)」(Good Job)など、お互いを称えるメッセージを伝えると、トラブルなくゲームを楽しむことができるだろう。また、日本人と対戦したいなら、KaliのTAISENサーバーにある"#R6&RogueSpear"というチャンネルを訪れてみよう。

心理戦を制するアイテム活用テクニック

R6RSではマルチプレイでのみ使用可能となるアイテムが数多く存在する。それらを使った心理戦は、マルチプレイでは非常に大きなウエイトを占めている。各々の詳細と、それを利用したテクニックを解説して行こう。

Heartbeat Sensor Jammer

装備している間だけ、敵からのHeartbeat Sensorによる探知を妨害することが可能になり、相手のMAPにはこちらの位置がまったく表示されなくなる。ここぞというところで使用すれば、相手はいきなり現れた君に驚くことだろう。

SA HB Sensor

Heartbeat Sensorの設置型で、一度設置してしまえば動かすことはできない。スナイパーは頻繁に使用することになるだろう。なお、銃器で破壊することが可能である。所持できるのは一つのみなので、よく考えて設置するように。敵が通りそうな場所に置くことで、Heartbeat Sensorの索敵範囲外を確認できるようになるので、利用価値の高いアイテムだと言える。

SA HB Sensor Jammer

Heartbeat Sensor Jammerの設置型。破壊可能で、所持数は一つ、設置すると移動できない。自分の移動経路を敵に知られたくない場合などに使用する。特に、スナイパーなど、自分の位置を探られては困るような場合に使用頻度が高い。Heartbeat Sensorに反応がないからといって、安心して危険地域を通る敵を狙撃できれば、相手の士気はがた落ちになるだろう。

False HB Puck

相手のHeartbeat Sensorに偽の情報を与える装置。5個まで利用できる。そこに自分が本当にいると思わせるような位置に置くのが好ましい。うまく使えば、敵の注意を引き付けることが可能。スナイパーが潜んでいそうな場所に置き、そこを遠くから監視すれば、そこにやってくる敵を狙撃することができる。相手はかなり動揺するだろう。

C4

プラスチック爆弾。小さいため見つけにくく、遠隔操作による爆破が可能。また、有効距離はFrag Grenadeより若干広い。銃器では壊せないが、Frag Grenadeで破壊することは可能。所持個数は4個までで、一度に1個しか設置できないようになっている。C4は、ブービートラップに最適だ。相手に分りづらく、かつよく通りそうなところに設置、近くにSA HB Sensorを設置すれば、ブービートラップの完成だ。後は敵が迷い込むのを待つのみ。余裕があれば、誘導しても良い。敵が危険地域に入れば、即起爆。やられた方は、何が起こったのか理解できないだろう。

Smoke Granade

所持個数3個の発煙筒で、殺傷力は一切無い。投げると、1、2秒でスモークが発生し、ある程度の間、煙を出し続ける。この武器は、うまく使用すれば敵を欺くことが可能だ。通路の角や大広間の入り口など、敵が潜伏している可能性の高いところに投げつけ、敵の視認を妨げる。Heartbeat Sensor JammerやSA HB Sensor Jammerなどを併用すると、さらに効果的だろう。そんな状態の中、煙の中から敵が突然現れれば、たいていの人は焦ってミスしがちになる。そこへ、こちらから必殺の一撃を加えるのだ。

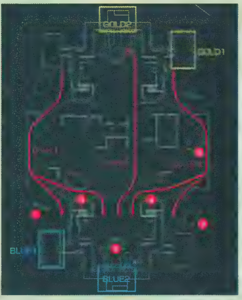
マルチプレイにおけるマップ攻防ポイント徹底解説

現在のR6RSの最新パッチである2.04パッチから、マルチプレイで利用できるBunkersというマップが追加されている。このマップは左右対称の形をしており、両チームの陣地にはざんごうが張り巡らされている。そのため、どちらのチームが有利だということはない。スタート直後の移動の仕方次第で対応が変化するため、非常に楽しみがいのあるマップで、MSN Gaming Zoneなどでもよく使用されている。このマップでの敵チームの予想進行ルートと迎撃ポイントを、対戦の際に役立つよう、詳細に解説しよう。

敵の侵攻ルートを予想して適切な対処をせよ

マルチプレイでは、各マップごとに複数のスタート地点が存在する。Bunkersではそれぞれ2ヵ所のスタート地点があり、BlueとGoldのお互いのチームが対称の位置に配置されている。このマップでは、形状の特性上から進行ルートが両チーム共にかち合い、激しい銃撃戦へと発展しやすい。また、遮へい物も多く、スナイパーのアンブッシュに気付かずに進んで狙撃されることがあり、よく考えて行動しないと痛い目に遭ってしまう。先手を取られると守勢に回らざるを得なくなる可能性があるので、できるだけ迅速に行動することを心掛けてほしい。

敵チームの進行ルートを3種類想定し、対処法を解説するが、とり得る行動パターンは無限に存在する。プレイヤー諸氏は、さらに独自のやり方を探求してみてほしい。

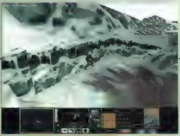


敵の進行ルートⅠ

最も容易に想像できるのは、側面から侵攻してくるルートだ。通路のない広い部分は大きな岩が遮へい物になっているため、こちらからは狙いにくい。これに対処するには、手前で待ち受ける形をとるか、同じルートを進んで攻撃を加えることになる。

敵の進行ルートⅡ

ルートⅠとは反対側を進んでくるのが、ルートⅡだ。ルートⅠと同様に、こちらも大きな岩が遮へい物になっている。対処法も同様だ。また、こちらがルートⅡを進めば、ルートⅠを進む敵チームを狙い撃つことも可能なので、試してみてもらいたい。



ルートⅡを進む敵隊は、地形の起伏を利用して近づいてくるので、正面から狙い撃つのは難しい

敵の進行ルートⅢ

マップの真ん中を、遮へい物を利用しながら侵攻してくるルートだ。敵チームは、地面に開いた穴と壊れた壁を利用しながら前進してくる。FragGranade（砕破式手榴弾）を投げるなどして対応すると、効果的だろう。また、こちらがルートⅠ、Ⅱを使えば、側面を取ることが可能だ。



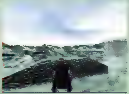
ルートⅢを進む敵から見た画面 こんな無防備な姿をさらさないよう、注意して迎え撃ちたいところだ

敵の迎撃を容易にするお勧めポイント

もしも敵に先手を取られ、迎撃を余儀なくされた場合や、ゲーム開始直後に狙撃に利用する場合に、非常に有効となるポイントを示しておこう。ただし、侵攻してくる敵もその点は熟知しているはずなので、同じ場所にとどまっていると、別の所にいる敵から容赦なく狙撃されることになる。できるだけこまめに移動するよう、心掛けること。

ポイント①、②

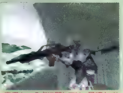
全体を見渡すのが容易なポイント。ポイント①では土のうを積み上げた壁、ポイント②では大きな岩が遮へい物になり、狙撃などによく利用される。後ろから襲われることは少ないが、全体を見渡せるということは、逆にほかからも狙われやすいということだ。その点に注意して、利用したい。



ご覧のとおり、非常に見通しが良い場所だ。敵から発見されやすいポイントでもあるので、うっかり立ち上がったりしないように

ポイント③、④

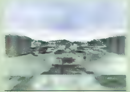
建物内から、中央を突破してくる敵を迎え撃つ。正面に見える同じ形の建物から狙撃を受けないよう、気を付けること。必ずしゃがんで待機することをお勧めする。逆に、立てこもっている敵をこちらから狙撃することも可能だ。また、建物を遮へい物として利用し、ルートⅠ、Ⅱを侵攻してくる敵を迎撃することも可能だ。



守備という点に関しては、最適なポイント。侵攻してくる敵は、ここから容易に狙い撃つことができる

ポイント⑤

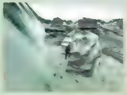
マップの中央にあるポイントで、ゲーム開始直後に狙撃を試みるのに適している。ただし、遮へい物が少ないため、こちらからも狙われやすい。しゃがみ込みや、遮へい物をうまく活用しないと、相手にとって絶好の的になってしまう。



ここでは物陰に隠れることができないため、非常に無防備になってしまう。目的の達成の如何にかかわらず、すぐに移動しよう

ポイント⑥

ルートⅡの途中にある大きな岩を遮へい物として、建物内を移動する敵を狙ったり、侵攻してくるところを迎撃したりすることが可能なポイント。



外からは比較的狙われにくいポイント。しかし、敵のスタート地点に近いため、味方から孤立しないよう気を付けよう

Play Online

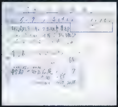
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

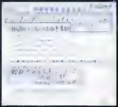
年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入いただく内容は以下のとおりです。

口座番号　00180-9-135646
加入者名　株式会社デジキューブ 出版事業部
通信欄　①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年8月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00180-9-135646
口座名　株式会社デジキューブ 出版事業部
TEL　03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。



1999年12月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
  - AoE Ⅱ:The Age of Kings
  - FLANKER 2.0
  - レブナント
  - ノクターン
  - HOMEWORLD
  - C&C:TIBERIAN SUN
- Play Online Special Preview
  - MESSIAH
  - Flight Simulator 2000
  - Asheron's Call
- ラリーゲームコンプリートガイド
- 失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
  - レブナント
  - SYSTEM SHOCK 2
  - DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
  - DARKSTONE
  - RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
- 第7世代プロセッサー Athlonのすべて
- Zone日本語化プロジェクト始動!!
- Asheron's Callプレビュー第2弾



1999年10月号の主な内容

- Play Online Special Preview
  - Asheron's Call
  - FLANKER 2.0
  - AoE Ⅱ:The Age of Kings
- パソコンゲーム高密度攻略
  - ダンジョンキーパー 2
  - DARKSTONE
  - BRAVEHEART
- 高画質・高解像度システムの新常識
- Play Online式インフラ環境選択術

品切れの号　1999年9月号　1999年8月号

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号～1999年[illegible]

1998年6月号の主な内容

[illegible]

1998年7月号の主な内容

[illegible]

1998年8月号の主な内容

[illegible]

1998年10月号の主な内容

[illegible]

1998年11月号の主な内容

[illegible]

1999年2月号の主な内容

[illegible]

1999年6月号の主な内容

[illegible]

品切れの号 [illegible]

Play Online Sneak Preview

DAIKATANA

水面下で飛躍的に進化していた DAIKATANAの開発状況と ION Storm社期待の新作の続報を公開

1999年10月の第2週、ION Storm社のプレス発表会に招待された弊誌は、まだまだ夏の名残を感じさせるダラスに飛んだ。ION Storm社は、1996年、「QUAKE II」の完成を目の前にしてid Software社を飛び出したJohn Romero氏が中心となって結成した、「開発者が欲するままのゲームを制作する」をモットーとする開発会社である。この会社の中核となるのが、そのRomero氏（「DAIKATANA」のゲームデザイン担当）、3人称視点の大型RPG「ANACHRONOX」を手掛けるTom Hall氏、そして、オースティン支部でUNREALエンジン使用の1人称視点のRPG「DUES EX」を開発中のWarren Spector氏である。3人とも、業界では一目置かれる名デザイナーとして知られており、それだけにそれぞれのゲームに注目が集まっている。1999年末から2000年春先にかけて、アイドス・インタラクティブから発売されるION Storm社の作品群は、果たしてパソコンゲーム市場の台風の目となり得るのだろうか!?

DAIKATANA 快速アクションがさく裂する

完ぺきに作り込まれたマルチプレイモード

3Dシューティングのファンのみならず、業界でもその登場が心待ちにされている「DAIKATANA」は、ご存知のように、このジャンルの生みの親であるJohn Romero氏によって制作されているゲームである。主人公ヒロ・ミヤモトの冒険活劇になることは、本誌でも何度も報じてきたとおりだ。開発の遅れによって、グラフィックやゲームプレイの面で、ある意味"鮮度"が落ちているのではないかという、いくばくかの懸念をだれもが抱いていたのではないだろうか？ 筆者自身、いつまでたっても第1エピソードしか公開されないことに不安を感じていた。

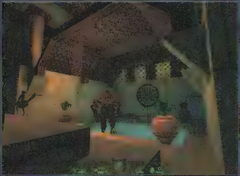
しかし、今回の取材でDAIKATANAを実際にプレイして、その心配はまったく必要ないことが分かった。特に、専用のプログラマーを雇って開発されているマルチプレイモードは、[illegible]Redwood氏やThe Zealot氏など、オンラインゲーム界では名うての猛者たちをもうならせるほどの出来映えであった。武器の切り替えやキャラクターやモンスターの動作に至るまで、すべてが高速にチューンアップされており、ゲーマーとしても腕が立つRomero氏のこだわりが感じられた。ゲームモードは、デスマッチはもちろん、協力プレイ、キャプチャー・ザ・フラッグに加えて、「DOOM II」[illegible]デスタッグなど、数種類が用意されることになっている。中でも面白いのが、協力プレイとデスマッチを組み合わせたゲームモードで、このモードでは、シングルプレイのレベル攻略を競い合うことになり、相手と戦闘を繰り広げながら最終地点を目指す。レース性のある新しい遊び方が体験できそうだ。

また、3Dシューティングでありながら、経験値を稼ぐというRPGのようなコンセプトを持つDAIKATANAのシングルプレイでの特殊性は、マルチプレイにもし



DAIKATANAの基本画面は、こんな感じになる。左部分にはプレイヤーキャラクター[illegible]Power、Attack、Speed、Acro[illegible]。左側には所有して[illegible]（お供）のヘルスとアンモ値が示されるようになるのだ

っかりと引き継がれている。マルチプレイでの経験値は、[illegible]、集積されたキル数のことを指し、初心者よりも熟練プレイヤーを倒した方が、多くの経験値を稼ぐことができる。つまり、[illegible]が入り乱れる



デスマッチでは、[illegible]と熟練プレイヤーが[illegible]になるように考慮されており、これは[illegible]に目新しいシステムと言えるだろう。また、レベルの[illegible]に従って、プレイヤーキャラクターの見た目も変化する。これは、例えば体力ゲージを上昇させれば、体のテクスチャーが筋肉質のタイプになる、ということである。

ぱっと見何のゲームか分からない。それが4種類のエピソードを持ったDAIKATANAの特徴の一つだろう。格子状の[illegible]



Silverclawという第3エピソードに登場する初期武器。ボリューメトリックフォグ機能で表現された地面に張り付いたような[illegible]、[illegible]と降り注ぐ[illegible]の様子が幻想的だ。

サイドキックによって幅が広がったシングルプレイ

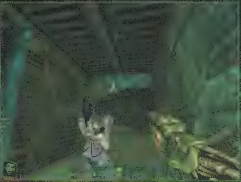
シングルプレイでは、プレイヤーのお供となる“サイドキック”の存在は重要な要素である。この冒険の[illegible]となる話を持ち出したミキコ。そして、[illegible]人体実験されかけているところをヒロに助けられた、[illegible]兵のスーパーフライ・ジョンソンの2人が登場するのだ。ゲーム中に2人のどれかが死ぬとゲームオーバーとなるため、プレイヤーは自分自身だけではなく、[illegible]人と[illegible]ながら[illegible]なければならない。“プレイヤー対モンスター”ではなく“3人対モンスター”の、[illegible]パーティー編成で戦うことになり、この要素がゲームプレイにも多大な影響を与えている。

[illegible]の発表会で、Romero氏はその2人が[illegible]しているシーンを公開した。サイドキックと共に行動しているときは、下部のインターフェースの両右[illegible]に、それぞれのステータスが表示されるようになる。プレイヤーとサイドキックの距離が離れてしまうと、この表示が消えてしまうため、常にその存在には神経を[illegible]ておかなければならないのだ。

サイドキックのAI(思考ルーチン)は良く作り込まれており、レベルのスタートと同時に自分の武器を探しに行[illegible]も、彼らはすべての武器を使用できるわけではなく、三つ[illegible]に限られている。これは周囲にダメージを与えるような武器をむやみに使わせて、プレイヤーにダメージを与えないようにするためだ。「プレイヤーが[illegible]から飛び降りると、その地点に到達するために最短距離を通ってくるし、「生き残るための本能を持っていて、アンモやヘルスが低下すると、[illegible]に下がって待機します」とRomero氏は説明する。

プレイヤーはサイドキック用のコマンドを使用することができる。収集(Get)、攻撃(Attack)、後退(Back Off)、招集(Come)、待機(Stay)に加え、何かの質問に答える、はい(Yes)といいえ(No)が用意されている。それぞれキーボードへの割り当てが可能で、収集と攻撃はカーソルでターゲットをクリックすることでサイドキックに命令できる。はい/いいえは、ストーリーの[illegible]で必要になってくるのだろう。

[illegible]メンバーはゲームの進行でも重要で、パズルを解くためのヒントを与えてくれたりする。第1エピソードのデモで確認できたのだが、狭い通風孔へ進入した時に、基地内の様子を知る大柄のスーパーフライが、「ここで待っているから、[illegible]設置されたレバーを引いてくれ」というような内容を話し掛けてきたのだ。



サイドキックに攻撃コマンドを与えれば、率先して戦ってくれる。[illegible]パワーアップを取りに行ったり、[illegible]

DAIKATANAのストーリー

2455年の日本。ヒロ・ミヤモトは、大学で日本の戦争史を専攻する、ごく普通の学生だった。だが、[illegible]エビハラ教授の娘、ミキコ・エビハラにある秘密を打ち明けられたことから人生が変わってしまう。その秘密とは、こんな内容だった。エビハラ家の先祖テツオ・エビハラは、2030年にAIDSの[illegible]を発見した[illegible]学者で、その成功によって巨万の富を得ることになった。その[illegible]を使って、[illegible]のカゲ・ミシマは秘刀ダイカタナの発掘に乗り出し、この時空を超える能力を持つという刀の入手に成功している。実は、ダイカタナの歴史は戦国時代にまでさかのぼり、ミシマ家がエビハラ家打倒を[illegible]って、名匠ウサギ・ミヤモトに作らせたものだったのだ。

ところが、しっと深いカゲ・ミシマは、この秘刀を悪用してひそかに過去に戻り、テツオを[illegible]してAIDS治療薬の発見者であると名乗をあげる暴挙に出る。そのために、エビハラ家とミシマ家の地位は逆転してしまったのだ。ねじ曲げられ歴史を正し、400年にわたるミシマ家の[illegible]を[illegible]くために、ミキコはヒロを説得して冒険に出るのである。



左から、ミキコ、ヒロ、スーパーフライ・ジョンソン。それぞれのキャラクターに能力差があるので、マルチプレイでも戦法が変わってくるだろう

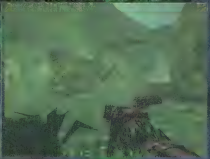
エピソードごとにまったく違うゲームプレイとレベルデザイン

物語は2455年の京都から始まって、古代ギリシャ、暗黒時代のノルウェー、そして再び未来のサンフランシスコを旅することになる。それぞれが6レベルから成っていることは知られていたが、その後さらにボリュームが膨らんだため、さらに各レベルを二つのサブレベルに分けたと、Romero氏は発表した。武器もそれぞれ6種類ずつあり、それに加えて、プレイヤーと共に成長していくダイカタナが、第2エピソード以降で使用できるようになる。また、弾薬補給に関しては、別の時代に同じアンモを設置するという不自然さを解消するために、エピソードごとに違ったデザインのものを用意するようだ。残念ながら、ダイカタナのビジュアルは今回も発表されなかった。

第1エピソード　Kyoto(2455AD)

第1エピソードの導入部分で、ミキコがミシマの手の者に誘拐されたため、序盤はヒロが単身でスタートすることになる。ミシマの牙城に踏み込み、ミキコを救出するだけでなく、ダイカタナを入手するのが目的だ。周辺は毒性の湿地帯に囲まれており、城内にはダンジョンがあり、ロボットたちで埋め尽くされている。

Mplayer仕様のマルチプレイ専用デモをプレイしたことのある読者なら、その雰囲気や武器の種類などがだいたい分かるだろう。登場する武器の一つである、大きな衝撃波を数度も周囲に放出するショックウェーブは、強力ながら使い勝手が悪く、味方を巻き込まないように注意する必要がある。もう1人のサイドキック、スーパーフライ・ジョンソンは、研究施設で人体実験されそうになっていたところを助けられて仲間になるが、ここの描写はかなりグロテスクだった。



第2エピソード　Greece(2000BC)

第2エピソードは非常に幻想的で、屋外シーンの多いレベルデザインが独創性である。この第2エピソードと第3エピソードは、Romero氏が開発途中に全部最初から作り直したというほど入れ込んで制作されている。第1エピソードで見せた陰湿な雰囲気から一転して、オレンジ色の太陽と青い水の色が象徴的に対比しているようで見事である。

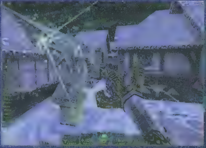
ハーピーやスケルトンなど、ギリシャ神話に影響を受けたモンスターたちが登場し、"ダイダラスの円盤"とか"ギリシャの聖火"と名付けられた武器を使用することになる。第2エピソードの導入部分では、ヒロはまだダイカタナをうまく使いこなせない。そのために、ミキコやスーパーフライたちと離ればなれになってしまう。



第3エピソード　Norway(600AD)

このエピソードの紹介では、ゲームエンジンを使ったインゲームムービーも公開された。ノルウェーの切り立った岸壁の間をヒロが小舟で進んで行くというものだったが、ここでもまた1人で再出発するような展開なのだろうか。

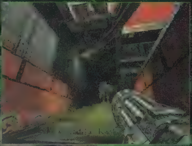
このエピソードは、武器からしてまったく別のゲームあるような印象を与え、登場するモンスターもドワーフやグリフォンなどに変わる。巨大なコウモリも飛来していたが、クロスボウから放った矢をうまく回避していた。2匹だと相当手ごわい相手で、デモではRomero氏も物陰に隠れながら通り過ぎようとしていた。画面には雪が深々と降っており、音楽もどこか中世の北欧音楽を意識したような落ち着いたものだった。



第4エピソード　San Francisco(2030AD)

サンフランシスコを舞台にした第4エピソードでは、アル・カポネの留置場としても知られているアルカトラズ島からスタートする。話によると、最初からパーティーメンバーがそろうのは、第4エピソードになってからのようだ。

敵は囚人やギャングに加えて、迷彩服を着た軍人などの人間タイプで、第1エピソードから続いた[illegible]の[illegible]が、ここで頂点に達する。ピストルから現在アメリカ軍などで実用試験中と言われるリップガンのような[illegible]が使用でき、敵[illegible]からロケットランチャーまでを駆使して激しく攻撃してくる。エンディングがどうなるのかは、もちろんまったく明らかにされなかった。



ファイナルインプレッション



「仲[illegible]守らないとゲームオー[illegible]っ[illegible]」[illegible]普通の3Dシューティングとは[illegible]プレイを[illegible]していただけると[illegible]

RPG色の濃い3Dシューティングではあるが、スピード感のある展開によって、現在の主流のゲームでも得られないような爽快な気分が味わえるはずだ。発表会のデモ中では[illegible]システムダウンしたのが心配だったが、「すべて効果音のサンプルが挿入されていないために起きたのだ」と後になって聞いて安心した。

この数年間、DAIKATANAはRomero氏と共に、[illegible]の的になってきた。彼の存在に[illegible]する[illegible]もあるだろうし、開発の遅れや社内のごたごたがそれに拍車をかけたのかもしれない。[illegible]になって、開発者たちの間に活気がよみがえっているのも事実で、1998年の夏に発売された『HALF-LIFE』や『SiN』などストーリー重視の3Dシューティングと競合しなかったのは、不幸中の幸いともいえる。3Dシューティング[illegible]、John Romero氏の[illegible]に期待したい。

ION Storm社が開発中のRPG2タイトルを紹介！

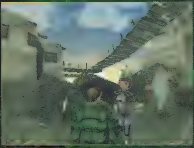
史上最大規模の銀河世界が探検できる
ANACHRONOX

カメラの動きで驚異的な演出を図った非パソコンゲーム的な乗りの作品

QUAKE Ⅱエンジンを使ったゲーム群のしんがりになるであろう「ANACHRONOX」は、とにかく広大なエリアが売りの未来世界を舞台にしたRPGである。10に及ぶ惑星は、それぞれが10数種のレベルに分かれており、アナクロノックス星の中継基地を介して自由に移動できる。そして、この世界には、インタラクティブな反応をするNPCが500体近く登場するのである。

今回の発表会で使用されたデモでは、このゲームの実力に関する判断はできなかった。自在に武器を制作するシステムや、NPCとの会話のシーンは公開されなかったし、何より「何人NPCを配置しても、フレームレートの低下を最小限にする画期的な方法を開発」とTom Hall氏が語ったのとは対照的に、まだまだゲーム世界はNPCで溢れ返っていなかったのだ。それだけに、際立って目を引いたのが、カメラの動きを360°自由自在に設定できるWEGDEシステムである。まるでハエの視点から世界を見ているという錯覚を起こすほどスムーズなモーションで、レベルの開始時点やイベントの発生では必ずと言っていいほど、この技術が使用されている。別画面で行なわれるターン型の戦闘もこのカメラワークで見せるが、これは「ファイナルファンタジー Ⅷ」以後のシステムを想像してもらえば間違いないだろう。

また、窓の外の宇宙船や作業中のロボットに出くわすたびに、それぞれが違う動きをしていた。これは、個々のオブジェクトの動きを数パターン用意してランダムで作動させることによって実現できるのだ。このシステムはフレキシブルなだけでなく、操作も非常に簡単なため、製品に同梱されるレベルエディターのツールの一つとして、プレイヤーが使用できるようになるとのことだ。



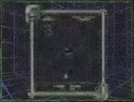
ブーツのお供となる、昔の恋人スタイレットとMystechの研究者であるグランボス。合計で7人のメンバーが参加するパーティー制（常時3人まで）のゲームになる



「メインプロ[illegible]ス[illegible]E[illegible]Ⅱエンジンにサブルーチンを取り付け[illegible]ム内で絵を動かしたりすることができるようになったんです。それでミニゲームも作っちゃいました（[illegible]」と語るTom Hall氏



ゲーム中に登場するムービーシーンの[illegible]



ゲームに仕掛けられたミニゲームの一つ。このように、ANACHRONOXには、バカげたジョークや1晩で制作したようなミニゲームが山ほどあり、開発者たちの止めどない発想力を垣間見ることができる

ANACHRONOXストーリー

犯罪や伝染病にむしばまれたアナクロノックス星の軌道上を回るセンダーステーションは、この星の持つ空間移動の力の恩恵で、宇宙の交差点としての役割を果たしている。この宇宙ステーションにある酒場の2階で探偵稼業を営むスライ・ブーツは、債権屋に借金を取り立てられているくらいのしがない男だが、ひょんなことから、Mystechと呼ばれる古代技術と、それを開発した種族のなぞを解明する旅に出ることになる。

テーブルトークゲームからの脱皮を図るRPG
DUES EX

常識的に行動すれば、おのずと道は開ける

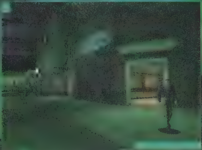
ANACHRONOXとほぼ同時期、2000年春ごろの発売が予想される「DUES EX」は、UNREALエンジンによるリアルで美しいグラフィックと、自由度の高いゲームプレイが売りとなる。今回の取材で、1999年9月号で紹介したキャラクター、J.C.デントンが、このゲームの主人公であることが確認できた。

[illegible]されていたのが、ゲームデザイナーのWarren Spector氏の言葉を借りれば、「RPGは未開発のテリトリーで、[illegible]はできる」ということだ。まず、10数種類になると[illegible]が、近未来を設定しているだけに通常の[illegible]なっている。コンピューター、爆破、エンバイロメンタル[illegible]、ライフルなどに関連するスキルが多数用意される。非常にユニークなのは、初期段階ですでにどのスキルもある程度は備わっていることで、プレイヤーは好きなように行動するだけで[illegible]。

また、[illegible]。例えば、[illegible]ドアがあったとしたら、それを爆破しようが、かぎをこじ開けようが、NPCに開けて[illegible]が、はたまたコンピューターターミナルに侵入して解除しようが、すべてプレイヤーの選択次第なのだ。これらのスキルは4段階に分かれており、ライフルのスキルなら手ぶれが少なくなったり、[illegible]スキルなら音を鳴らさないようなサイレンサーを取り付ける[illegible]が体得できるようになる。それに加えて、プレイヤーキャラクター自身が半サイボーグであるために、ゲーム途中でロボットにアクセスして、いくつかのアップグレードを施すこともできるようになっていた。目なら赤外線装置かナイトビジョンというふうに、体の各部分をさまざまな形で補強できるのだ。「[illegible]体の補強によってゲームプレイもかなり変化するため、マルチプレイでのプレイヤーキャラクターにも変化が付くだろう」とSpector氏は語った。NPCとの会話は選択方式によって[illegible]、テキストと音声の両方が使えるようになっている。



「ULTIMA UNDERWORLD」以来、ずっと私が目標として[illegible]は、第1人称によるRPGでした。UNREALエンジンが可能にした現実的[illegible]で、その目標にさら[illegible]」と[illegible]Spector氏[illegible]



[illegible]会話しつつ、[illegible]ストー[illegible]ていくのだ



UNREALエンジンならではの[illegible]で、世界を演出する。「バイオレンスは一つの選択ではあるが、別な行動を取ることだってできる」とは開発者の弁

DUES EXストーリー

今から50年ほど先の未来は、テロリストが政府を脅かすアナーキーな世界になっていた。プレイヤーは、記憶を失なったまま反テロ組織に招集され、市民の生活を守るために悪と対峙することになる。ところが、任務をこなしていくうちに、実は自分の身辺で大きな陰謀がうごめいているのを感知するのだった。自分はどうしてここにいるのだろう……。

[illegible]

ダンジョンキーパー2

素晴らしき悪の世界を地上へ出現させよう

まずはどんな部屋を作るべきか？

ダンジョンキーパー 2（以下、DK2）の最終ステージは序盤からヒーローたちの激しい攻撃を食らうことになる。ただし、"すべてのスペル（魔法）が初期状態から使用可能""すべての部屋が初期状態から建設可能"という好条件でスタートすることを忘れてはならない。

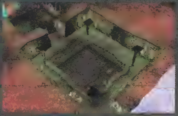
このゲームでは、まず寝室をゲートの近くに、食料室を寝室から離れていない適当な場所に作るのが定石だ。これは最終面でも同じ。続いてヒーローたちの速攻に備えるべく、即戦力となるクリーチャーたちをゲートから呼び出す努力をすることになる。即戦力となるのはなんといってもダークナイト。そこで早い段階から5×5サイズ以上のアリーナを作り、ダークナイトの頭数をそろえておいた方がいい。

中盤以降の戦いは、洗脳したヒーローたちを機軸にして進めていくことになるため、洗脳が重要な要素となる。よって、続いて作る施設は、牢獄と拷問室だ。拷問室の単価は、アリーナや牢獄の2倍の1500と高く、金保有量の乏しいゲーム序盤はあまり大きく作れないかもしれない。そこで、初めは欲張らずに、単価の安い牢獄の方を大きく作ろう。牢獄に閉じ込めたヒーローたちは、治癒のスペルをかけてHPを回復しておけば、しばらく死ぬことはない。拷問による洗脳はゆっくりやればいいのだ。

なお、ヒーローたちに攻め込まれて、牢獄や拷問室の一部が破壊されてしまうと、捕虜として捕らえていたヒーローたちに逃げられてしまうので、できるだけこの二つの施設は自軍中枢部付近の安全な場所に設置したい。工房を作っているならば、ファイアブラストなどの高級トラップでダンジョンハートなみに厳重に守ってもいいだろう。



一度に大量の捕虜を洗脳させるためにも、最終的にはこの大きさの拷問室が欲しい。



序盤は、アリーナを早めに作ってダークナイトを[illegible]

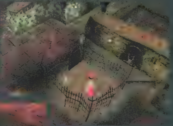
マナが使い放題？ チートではない秘伝テク公開

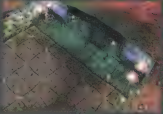
最終ステージでは全スペルが初期状態から使用可能だ。だからといって、研究室が不要なわけではなく、より高いスペルにアップグレードするためにも、資金にある程度の余裕ができてきたら早いうちに、そこそこの大きさのものを作ること。

さて、スペルを使うためにはマナが必要になる。クリーチャーが少ないときや、開拓率が低いときは生み出されるマナも小さい。そこで有効となるのが、"食料ゼロでマナを無限に生み出す"テクニックだ。寺院はDK2に登場する部屋の中で最も単価の高いものだが、これを使うのだ。寺院は5×5以上のサイズで作らないとちゃんとした形にならず、またダークエンジェルも呼び出せないが、5×5以下でも寺院の一部の機能は有効なのである。その機能とは、ずばり、マナを生み出す機能だ。

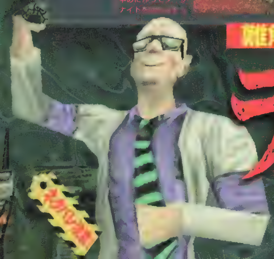
金不足にならない程度の適当なサイズの寺院を作り、ここにクリーチャーを落とせば彼らは祈りを捧げ始め、出来損ないの寺院にもかかわらずマナがどんどん増加していくのだ。ただ、全部のクリーチャーが礼拝に向いているわけではない。礼拝が得意なクリーチャーであっても礼拝に飽きたり、空腹になったクリーチャーは寺院から出ていってしまう。礼拝に適したクリーチャーはいないものかと調査した結果、スケ

捕虜のゴブリンを放置して往復びんたをする。そして、体力ゲージを1〜2だけ残して放置しよう。数分後には死んでスケルトンになる。キーパーの極悪非道ぶりにクリーチャーたちは顔面[illegible]





1×5の寺院を作り、ここに出来立てのスケルトンをドロップ。するとスケルトンは礼拝を開始し、マナは見る見るチャージされていく。資金が増えたら、寺院を大きくし、さらに礼拝させるスケルトンも増やしていこう



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい！

ルトンが最適だと判明した。スケルトンは生存に食料を必要としないため、一度礼拝を指示させると半永久的に礼拝を続けてくれるのだ。マナのチャージ量は礼拝人数に比例して増加するため、大量のスケルトンを礼拝に従事させれば自軍はマナ天国となるのである。

さて、このスケルトンはどうやって作るのか、という話になる。普通はドワーフなどの使えない弱い敵クリーチャーを獄死させて作るのが一般的なのだが、ゲーム開始早々からこのテクを使うためには少々非常識な方法をとることになる。

味方で最も使えないファイアフライ、ゴブリンといった下級クリーチャーを牢獄に閉じ込め、ここでびんたを食らわして弱らせ、獄死させてスケルトンに変えてしまうのだ。びんただけで殺してしまうと、死体になってしまうので、体力を若干残した状態で牢獄に放置するのがみそだ。このテクニックさえマスターすれば、ゲーム序盤からマナを大量消費する高級スペルが使えるようになる。

敵に攻め込まれた場合の対処方法

ヒーローたちは、6人前後の小隊単位で、基本的にこちらのダンジョンハートに直進する形で攻めてくる。自軍のクリーチャーを直接ぶつけてもいいが、ヒーローたちは高レベルの者が多いので、こちらの被害も甚大になる。そこで、最も高レベルな敵クリーチャーに背信のスペルを使うのだ。お勧めは敵のナイトだ。仲間割れを始め、どんどん敵の数を減らしてくれるはずだ。あとは、残党狩りとして、そこに自軍のクリーチャーを送るだけだ。



ヒーローは即死。高レベルヒーローもへろ



レベル3のナイトを発見。このナイトに背信のスペルをかければ、この小隊の半分は殺すことができるはず

ヒーロー小隊が固まって進軍してくるならば、爆炎スペルをその中心に放ってやるのもいいだろう。背信、爆炎とも高級スペルなのでマナの消費量は莫大だ。よって、この戦法は、前述の"スケルトン軍団による寺院礼拝テク"を併用しないと実現しない。

最終ステージのマップ有力情報

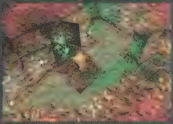
最終ステージをプレイしていてまず直面するのが、"資金不足"という問題だ。そこで資金源となる場所を探すことになるのだが、宝石脈が最北端東側にあるのだ。マグマの川の向こう側なので、石の橋でインプを向こう岸に渡らせる必要がある。この宝石脈の前の土地に巨大な宝物庫を作ってしまえば金に困ることはもうあり得ない。

マナをチャージしてくれるマナの泉もこのステージには二つある。マップ中央付近やや西側と、最西端の所だ。

また、マジカルアイテムはこのステージでは1個だけ存在する。最西端のマナの泉とペアになって存在しているので余力があれば取りに行こう。



宝石脈は最終ステージにもある。マップの最北端東端を探そう



マップ最西端にはマナの泉とマジカルアイテムがある

ホーニー、最後の戦いで大活躍

レジナルド王がいる砦は、マップ上に記載されている北を意味するNの文字のちょうど真下辺りだ。ここ周辺まで掘り進めて、自軍陣地として開拓を完了したら、ホーニーを放とう。

ホーニーは完全無敵の"悪の象徴"的なクリーチャーなのだが、存在するだけでマナを消費する。マナがゼロになった時点で姿を消すが、寺院テクを使っていると存在しながらも、マナは増え続けてしまうのである。つまり、ホーニーはずっと存在していられるということだ。ただし、ホーニーは穴を掘ることができないし、頭が悪くランダムに動き回るので、いくら寺院テクと併用していても、"ゲーム序盤にいきなり呼び出して、はいクリア"というわけにはいかない。レジナルド王の目前で放ってやる必要があるのだ。

ホーニーがレジナルド王を無視してとんちんかんな方向に行ってしまったら、びんたを食らわして一度魔界へ追い返し、再度、王の目前で召喚しよう。



玉座の上にいるのがレジナルド王。ここで放ってやれば、負け惜しみを言いながら死んでいく

レジナルド王とその側近を倒したら、この砦を自軍クリーチャーやインプたちで制圧し、今度は最北端にいる2体のストーンナイトのいる神殿の前で、ホーニーを召喚する。なお、ストーンナイトはホーニー以外では勝てないイベントキャラクターなので、ほかのクリーチャーで戦いを挑んでも無駄死にするだけだ。

王を倒した後、ストーンナイトを倒さずしばらく放置しておくと、大量のヒーロー軍団が突如出現し、ゲームオーバーとなるので注意しよう。



ストーンナイト対ホーニーの壮絶なバトルは適当なクリーチャーに憑依して観戦しよう。どちらが勝つかは決まっているのだが

今回は、「ダンジョンキーパー 2」を取り上げる。最終ステージの目的は、最後の20個目のジェムを回収し、レジナルド王が治めるサンリット国への出口を切り開くことである。最終ステージだけあり、正義のヒーローたちの攻撃は絶え間なく、執拗だが、これから紹介するいくつかのポイントを心掛けてプレイすれば、かなり"やさしいステージ"となるだろう。

文／西川善司

TREAD MARKS

今月は、ダイナミックなタンクバトルを堪能できる3Dアクション「TREAD MARKS」を紹介する。機動力抜群の軽量戦車は、急傾斜の丘でさえも力任せに上ってしまう。OpenGL対応のグラフィックで描かれた派手な爆破シーンは、戦闘を盛り上げてくれるだろう。

文／杉山淳一

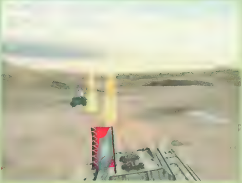
勝負は移動テクニックで決まる 高機動戦車を操って陸の王者を目指せ

チーム戦も可能なレースモードと純粋なタンクバトルが楽しめる

Longbow Digital Arts社制作の「TREAD MARKS」は、武器の交換が可能な軽量戦車を操るタンクバトルゲームだ。OpenGL対応のグラフィックで描かれた戦場では、武器ごとの着弾や被弾場面が異なるエフェクトで表現されており、かなりの迫力がある。また、スピーディーなゲーム展開と派手な戦闘シーンのおかげで、そう快なバトルが楽しめる。戦闘中のチャットが盛んではないので、友達作りには向かないが、英語での対話が苦手な人や、ただひたすら戦いたい人にはぴったりのゲームだ。

ゲームには、“Battle Race”と“Battle Match”の二つのモードが用意されている。Battle Raceでは、戦場に用意されたチェックポイントを通過しながら周回を重ねる。チェックポイントに出現する武器を装着して、ライバル戦車の進行を妨害しつつ、規定の周回数に早く達した戦車が勝利者となるのだ。競争に専念してもいいし、ライバルの攻撃に専念してもいい。ただし、勝利条件はあくまでも“規定周回数の達成”であることを忘れてはいけない。シングルプレイではひたすら走り続けてゴールを目指すのだが、コースが接近したり交差したりするので、最上位にいても最下位のライバルから砲撃を受けたりする。チーム戦も可能なので、マルチプレイでは走者と攻撃者に分かれるなどの戦略を使うと面白い。この感覚は、1970年代に流行したローラースケートのバトル“ローラーゲーム”に通じるものがある。

対するBattle Matchは、純粋な破壊戦闘型のデスマッチだ。自機以外の全員を敵に回したり、チームを組んでライバルをひたすら攻撃したりする。Battle Raceと同様に、戦闘アイテムや回復アイテムが登場するので、横目でマップを確認しつつ、ヒットアンドアウェイを繰り返すのだ。ゲームの進行はポイント制となっている。戦場に参加して戦い、敵を倒すたびにポイントが加えられ、現時点でのランクが表示される。たとえ自機が破壊されても、戦場に何度も復活できるので、戦場に敵がいる限り戦いが続けられるというわけだ。いつでも好きな時に戦いに参加できて、好きな時に戦場を離脱できるので、マルチプレイでの人気はBattle Match に集中している。



自機の右に表示される銀色の矢印は、Battle Matchモードでは最も近い所にいる敵を示し、Battle Raceモードでは次にクリアすべきチェックポイントを示す



Battle Raceモードの画面。Battle Matchの画面との違いは、チェックポイントを示す柱だ。左下にはレーダーがオーバーレイ表示されている。赤が敵の位置で灰色がチェックポイント。Battle Matchの画面では、灰色がアイテムの場所を示している

勢いよく走り、勢いよく跳ねる快速タンクアクション

TREAD MARKSに登場する戦車は、軽量で高加速という特性を持っている。史実に基づいて作ら



マップ上には、何かを暗示するモニュメントが立っていることがある。今のところは位置関係を把握する目安として機能しているようだ

Information

OS：	Windows 95／98／NT4.0
CPU：	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー：	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ：	OpenGLに対応した3Dアクセラレーター
HD容量：	30MB以上
モデム：	28.8kbps以上
URL：	http://www.treadmarks.com/



戦車は、どんな傾斜でも上ってしまうほどの機動力を持っている。しかし、斜面では前進をやめた途端に落ちてしまうので、油断してはいけない

れた戦車シミュレーションのような重厚さは無く、アクションゲームの要素が強い。すいすいと戦場を駆け回り、凹凸のある地形ではバギーカーのように高くジャンプする。登坂力にも優れていて、どんな斜面でもぐいぐいと上っていくし、河や池でもお構いなしに進行していくパワフルな戦車なのだ。戦場のほとんどの地形を移動できるので、戦闘に集中しやすいだろう。

ちなみに、機体へ受けるダメージは、武器による攻撃だけ。高所からの落下や、戦車同士の衝突ではダメージを受けないので、移動に関しては何も心配せずに行動できる。慣れると、ジャンプする特性を利用して、ライバルの頭上を越えながら、ライバルの直前に機雷を敷設したり、後退しつつくぼみで待機し、勢いづいたライバルをジャンプさせてやり過ごしたりといった、意表を突いた技も使える。狙撃での争いというよりは、派手な肉弾戦のように戦えるのだ。戦場のくぼみや丘の頂上を利用して、敵の視界から隠れるという戦法も使えるが、ゲームのタイトルどおり(Tread Mark:踏み跡、車輪の接地痕跡)、戦場には戦車のキャタピラ跡がくっきり残るので発見されやすい。逆に言えば、隠れたライバルを探すにはまず地面をチェックすればいいのだ。



体力が低くなったため、後退して敵から逃げる。くぼみに落ちた所で止まっていると、勢い余った敵が頭上を飛び越えていった。うまくタイミングが合えば、この状態で敵の腹へ砲撃できるだろう

バリエーション豊富な武器は残弾ゼロで交換が可能に

初期状態の戦車は、MAIN GUN(主砲)を1門持っている。このMAIN GUNのほかに、アイテムを拾うことによって多様な武器を装備することも可能だ。ロケットランチャー、ミサイル、レーザー砲、機銃、機雷など、強力な武器から弱い武器までそろっている。ただし、どの武器も弾薬が限られているので、弾薬が切れたら、ほかの武器アイテムか、回復用弾薬を入手しなければならない。ちなみに、土地を隆起させるだけという妙な効果の武器もあるが、これはおそらくBattle Raceで自分の戦車をジャンプさせるためのものだろう。Battle Matchでこの武器を拾ってしまったら、しばらくは戦力が期待できない。

武器の発射はマウスでコントロールする。マウスで照準を定めて、左クリックで射撃だ。ただし、視界はほぼ前方に固定されているので、左右方向への攻撃は命中率が極端に下がってしまう。画面の中央左側にあるレーダーをよく見て、無駄な弾薬を消費しないように心掛けたい。

専用サーバーで手軽に対戦まずはシングルプレイで修行だ

「TREAD MARKS」は、製品発売前のテスト版であるが、ややこしいユーザー登録の必要が無く、執筆時点で非常に完成度が高いゲームとなっている。ただし、パッチは自動的にダウンロードされないので、時々ホームページでパッチの所在を確認する必要がある。また、OpenGLのドライバは最新のものが必要なので、起動後に画面が乱れるならhttp://www.glsetup.com/で自分のビデオカードに合った最新のドライバをダウンロードしよう。

マップが2種類しかないとはいえ、AIの敵機と戦えるシングルプレイモードも用意されている。従って、マルチプレイの戦場に参加する前に、シングルプレイでゲームの要領をしっかり学んでおくことも可能だ。ただし、移動と射撃のこつを把握したら、いつまでもシングルプレイに閉じ込もらないで、マルチプレイで実力を磨いてみよう。

戦いの門はすでに開かれている。自分の戦車を操って、華麗に、そして過激に戦場を駆け抜けよう。



接近戦でのバトル。砲塔は上下方向には動かないので、遠方の敵に対しては傾斜を利用して上向きに発射する。このような接近戦では、マウスでしっかり相手を狙い続けよう

ハマリ度ランキング
銀メダル

激しいアクションゲームといった趣のせいか、ゲームプレイ中のチャットが盛んではないために、チームプレイでのコミュニケーションが難しい。しかし、チャットでの会話を煩わしいと思う人には最適のゲームだといえるだろう。



マルチプレイまでの手順は非常に簡単。メインメニューから"MultiPlayer Game"を選択し、"Refresh Internet"をクリックすれば、サーバーの一覧表が表示される。そこから、行きたいサーバーをクリックするだけでOKだ

MSN Gaming Zone
定点観測

Gamer's BATTLE

ASHERON'S CALL
Special Preview第4弾

強力なキャラクターを作り上げる上手な育て方教えます

「Asheron's Call」のキャラクター作成では、ステータス／スキルの設定が細かく指定できる。用意されているテンプレートを使ってキャラクターを作ることも可能だが、プレイのしやすさという点ではカスタムキャラクターに大きく水をあけられる。今回は、序盤（レベル10前後）で楽にレベルアップができ、将来的にも強力な職業クラスに成長させられるようなキャラクター作成の戦略を紹介していこう。

初心者は70%の確率でキャラクター作成に失敗する

「Asheron's Call」(以下、AC)のスキルは数も種類も多いが、その中で本当に使えるスキルは30%ほどである。また、既存のネットワークRPGに比べて、ステータスと呼ばれる能力値に関する種類が多い。割り振れるAttribute Credit(ボーナス値)は限られており、極端な設定をしてしまうと、後々のキャラクター成長にブレーキがかかる。だからといって、ステータスの割り振りが平均的すぎると、序盤の戦闘に支障が出るため、だれもが頭を悩ませる。

種族の選択はプレイヤーの好みで決定されがちだが、種族によって初期スキルに違いがあることを知っているだろうか。貴重なスキルポイントを無駄に使わないように、種族ごとの初期スキルを把握しておかなければならない。

つまり、好みやイメージでキャラクター作成をすると、よほどの偶然でもない限りキャラクター作成に失敗する。ネットワークRPGのプレイに慣れた人でも70%程度の確率でキャラクターを作り直したい衝動に駆られることだろう。

ACのキャラクターは、大きく分けて「魔法使い系」と「戦士系」の2系統に分化される。それぞれの系統について、キャラクター作成のこつは変わってくるため、今回は別々に紹介する。

魔法使い系キャラクターの育て方

ステータスを割り振るポイント SelfとFocusのバランスを考慮せよ

魔法使いにとって、Mana量を決めるSelfのステータスは何よりも重要で、魔法詠唱の成功率を上げるためにはFocusも捨てられない。この二つを上限の100まで上げたくなるのだが、ほかのステータスに割り振るAttribute Creditが不足してしまう。20〜30程度の伸張は経験ポイントをそれほど消費しないので、欲張らずに80程度に抑えることで、全体的なバランスを考慮しよう。

StrengthとEnduranceも重要である。Strengthは所持できるアイテムの重さを決定するステータスで、高ランクの魔法を使うようになると、所持する魔法のコンポーネント(秘薬)だけでもかなりの重量になる。モンスターから得られる戦利品は冒険者の重要な収入源であり、Strengthが低いキャラクターは必然的に低収入ということになる。また、EnduranceはHealth(ヒットポイント)を決定するため、あまりに少ないと遭遇即死の危険が避けられない。筆者は後述するQuicknessを最も重視することにして、この二つについては40とした。

Coordinationは武器による攻撃の命中率を決定するため、魔法使いにはそれほど重要ではない。しかし、最序盤ではManaが不足して近接戦闘に頼る場面も出てくるだろう。やはり40ぐらいは欲しい。Quicknessは動作の速度を決定し、特に移動速度に影響する。Run(走って移動するスキル)やQuicknessが高ければ、モンスターの追撃を振り切ることができる。魔法使いにとってMana切れは避けられないだけに、いざという時に逃げられるだけの素早さは必要だろう。しかし、あまりAttribute Creditが残っていないため、50とした。



ステータスの割り振り方の一例。カスタムキャラクターの場合、ステータスの初期値はすべて10。最低でも40程度にしておかないと、後々の成長に大量の経験ポイントを要する。魔法使いにCoordinationは不要だが、まったく近接戦闘ができないというのも考えものだろう

スキルの選択ポイント 魔法スキルは2系統に止めるべし

魔法にはいくつかの系統があり、それぞれ魅力的な効果を持っている。できればすべての魔法を究めたいと思うが、ベータテストで3系統の魔法を初期スキルとしてみたところ、ほかの重要なスキルが学べず、かなり苦しい冒険を強いられた。せいぜい2系統が現実的であり、お勧めしたいのはLife MagicとCreature Enchantmentだ。

まず、Life Magicがあれば、モンスターの攻撃で体力が



選択するスキルはご覧のとおり。唯一のSpecializedであるRunは、ぜひとも100までにしたいスキルである。Shoという種族を選択するとUnarmed Combatが初期スキルに加わり、これがかなり使える。Yoroi系の防具も考えあわせると、Shoが最もメリットが大きい

Asheron's Callに関する今回の記事は、ベータテストの最終段階で得た情報によって作成されています

GROUND

隕石がDerethを襲ったベータテスト最終日のイベント

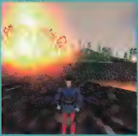
ベータテストの終盤に差し掛かり、今まで選ばれたプレイヤーだけしか参加できなかったクローズドベータが、だれでも参加できるオープンベータへと移行した。サーバー数も5つ程度に増やされ、従来のベータテスターが利用するサーバーは"Dereth Red"というサーバーになった。[illegible]以上のファイルをダウンロードしなければならないこと、Zoneへの登録などゲームを始めるまでのガイドが不足していたこともあって、オープンベータテストで劇的にプレイヤー数が増えたという印象はなかった。また、新規のプレイヤーも従来のプレイヤーから離れて"Dereth Red"を選択することが多かった。

ベータテスト終えんのシナリオとしては、巨大な隕石がDerethを直撃し、町が消滅するというものであった。町の建物はすべて失われたが、NPCは残っており、プレイヤーがアイテムの売買に困ることはない。ただ、従来のベータテストから参加していたプレイヤーですら、町の目印も建物もなくなると、目的のNPCが見つからずに往生することがあった。おそらく、オープンベータテストから参加したプレイヤーは、絶望感を味わったことだろう。

ベータテストが終了する直前には、管理者の指示も無視して大量のプレイヤーが町に集結した。レーダースクリーンがプレイヤーキャラクターの白い点で埋め尽くされ、1歩進むのにもかなりのストレスを感じるほどのラグを体験することができた。開発者から「製品版でまた会いましょう」というあいさつがあったが、もちろん町にデーモンやドラゴンが攻めてくるようなことはなく、静かに接続が切れただけであった。



ベータテスト終盤近くに現れた巨大な流星



燃えている樹木、隕石の落ちた穴など、町は見る影もない。町によってはダメージを受ける障害物ができてしまったところもあり、周囲にはプレイヤーキャラクターの死体が転がっていた



ベータテスト終了間際に設置されたディスコ？　カラーライティングの効果が分かるだろうか。Player Killerとして対人戦を楽しむ者や、このような施設で踊り狂う者など、テスターたちの行動はさまざまであった

減ってもHealingができ、重いよろいが着用できない魔法使いも防御力を上げることができる。加えてHarmという攻撃魔法は、矢やWar Magicが届かないドアや壁の向こう側にいる敵にも命中させることができる。これはHeal Otherも同様の仕様で、敵に姿をさらさなければならないWar Magicよりもアドバンテージがある。もちろん、ターゲッティングはレーダースクリーンを使う。

Creature Enchantmentは、スキルやステータスを増幅させる効果があるので、初期の頼りないキャラクターを強化するのに役立つ。また、敵の能力を下げる魔法もあり、魔法が効きにくい敵に対しても抵抗値を下げるなどの対処が可能だ。

魔法を使う限りは、Mana回復の効果を高めるMana Conversionは必須だろう。また、Scrollから魔法を習得するためにArcane Lore、敵から逃げるためにRunをSpecializedに登録。さらに、敵の直接攻撃を防ぐためにMelee Defense(攻撃されるだけで経験値が入る)と、最後に開錠のスキルLockpickを採用したい。基本的に壁越しの敵に対してHarmで攻撃するというのが戦術となるため、かぎが掛かっているドアが開けられると便利だ。

効果的な経験ポイントの使い道

得られた経験ポイントは、最初の数レベルまではステータスに割り振る。使用すれば成長するスキルと違って、ステータスはプレイヤーの意志によって成長させていくことが必要だ。欠点を補う方針でいくのか、長所を伸ばす方針でいくのかを決めなければならない。



ドア越しにHarm Otherを撃とうとしているところ。モンスターはドアを開けて出てくることはないため、ダメージを受けずに経験値稼ぎができる。もっとも、何も知らないプレイヤーがドアを開けてしまった場合は悲しいことになる

筆者はStrengthやHealthなどの足りない部分を補って、とりあえず即死しないだけのステータスバランスを作ることをお勧めする。Harmによる攻撃であれば、初期ステータスでMana量はじゅうぶんに足りるからだ。レベル5ぐらいまではステータスに経験ポイントを振り続けても良いだろう。

レベル9になった時点で、新しいスキルを習得するスキルクレジットがたまり出す。もう少し待ってMissile Defenseを取るか、治療用のManaを節約するためにHealingを取るか迷うところだ。それ位のレベルになるとランク2の魔法にも手が届くようになっているので、経験ポイントはArcane Loreに重点を置いて割り振っていこう。



新しく開発しておきたい魔法は、"Harm Other""Heal Self""Strength Self"の三つだ(画面はHeal Selfを作成した様子)。Harm OtherはLead Scarab、Mandrake、Amber、Colcothar、Hemlockの組み合わせ、Heal SelfはLead Scarab、Hyssop、Amber、Colcothar、Wellowで筆者は作った

戦士系キャラクターの育て方



戦士系キャラクターではFocusとSelfは必要ないが、最低でも20程度は割り振っておこう。Quicknessを高くすれば、Run(後述)も高い状態でスタートできるので、敵から逃亡する場合に有効だ

ステータスを割り振るポイント
Endurance、Strength、Quicknessを重視せよ

ACで魔法を使うためには、秘薬の組み合わせであるFormulaを見つけ出さなければならないが、初心者キャラクターはこの作業にかかる費用を稼ぎ出すことが非常に難しい。それに加え、戦士系キャラクターは序盤の経験ポイント稼ぎが楽で、比較的レベルアップが早いというメリットがあるため、作成するプレイヤーは多い。ACの世界に初めて足を踏み入れるのであれば、戦士系キャラクターを作ってみることをお勧めする。

戦士に必要なのは、モンスターからの攻撃に耐えるだけの耐久力と、モンスターを倒すだけの攻撃力を備えていることだ。EnduranceはHealthに、StrengthとCoordinationは攻撃に関係してくるので、最低でも70程度のステータスが必要となる。また、見落とされがちなQuicknessは、攻撃や移動の速度に関係してくるので、これも70程度に割り振っておこう。ステータスの割り振りで気を付けなくてはならないのは、あまり極端にしすぎないことだ。



経験ポイントを稼ぐのが比較的楽な戦士系キャラクターでは、2時間程度でレベル3に到達できる。肉弾戦用のスキルにUnarmed Combatを選択すれば、素手でもじゅうぶん戦っていける

スキルの選択ポイント
武器スキルも2系統に絞るべし

ACのスキルの約半分にも及ぶ戦闘関連スキルは、種類別に細分化されている。武器スキルだけでも、Sword、Mace、Staffなど、7種のスキルがある。自分の好みでスキルを取得しても構わないが、目移りして三つも四つも武器スキルを選択しない方が良い。キャラクターがある程度育ってからは複数の武器スキルを鍛えられるが、キャラクター作成時では二つ以内にしておきたい。お勧めはUnarmed Combatというスキルだ。攻撃1回当たりのダメージはあまり見込めないものの、短時間で多く攻撃できるのが魅力である。



Unarmed Combat用の武器である"Nekode"を装着している様子。Unarmed Combatは魔法使い系の攻撃補助スキルとしても人気が高い。Healthが低くなることを考えると、魔法をかけてもらうなどの回復手段は必須だ



Trained Skillの一例。Strength、Coordination、QuicknessにAttribute Creditを多く割り振ったので、キャラクター作成直後でもUnarmed Combat、Melee Defenseが50前後のスキル値になっている。Jumpも70という高いスキル値になった

専業戦士か？　魔法戦士か？

[illegible]



Item Enchantment系の魔法には、武器や防具の能力を上昇させられるものが数多く用意されている。特に武器の攻撃スピードを上げることができるSwift Killerは、かなり使え[illegible]



"Nekode"を使用しても、攻撃スピードの速さが損なわれることはない。一度に複数のモンスターに囲まれた場合でも、簡単に切り抜けられる

また、飛び道具スキルには、Bow、Crossbow、Thrown Weaponsの3種類があるが、あまり大差はないので、好みでどれか一つを選択しておこう。これらはモンスターが複数配置されているキャンプから1匹のみをおびき出す場合に便利だ。

武器スキル以外でも、戦士系キャラクターに必須のスキルは数多い。まずは、Melee Defence、Missile Defenceという防御系スキルだ。これらはTrainedにするためのスキルクレジットが多めに設定されており、両方で18クレジットが必要となる。そのほか、体力を回復するHealing、かぎを開けるLockpickは、Trainedにしておいた方が良いだろう。スムーズな冒険を行うためには体力回復の手段は必須で、回復待ちで冒険がストップしてしまうのは避けたいところだ。

このようにして初期のスキルクレジットの大半を使うと、戦士系キャラクターとしての基礎は出来上がる。ここからは、プラスアルファの部分をキャラクターに付与しよう。RunをSpecializedにして生存確率をアップさせたり、Item Enchantmentで武器の能力をアップさせたりと、キャラクターの個性を出すために無限の組み合わせが用意されている。

効果的な経験ポイントの使い道

ある程度レベルが上がり、資金がたまったら防具をそろえていく。防具には、ChainmailやPlatemailなどの材質でできたものがあり、Armor Lankが設定されている。Armor Lankが高くなるにつれて、モンスターから被るダメージは減少していくが、高いArmor Lankを持つ防具はかなり重量がある。このため、Platemailで完全装備するためには、かなりのStrengthが必要となる。また、持ち運べる量を決定しているのもStrengthなので、序盤で得た経験ポイントはすべてStrengthにつぎ込んでいくのが良いだろう。持ちきれずにオーバーウエイトの状態になってしまうと、スキルにペナルティーが課せられてしまうので、注意しよう。

このほかの注意点としては、経験ポイントを使用して上げたステータスを再度上昇させる場合、前回より多くの経験ポイントを必要とする点に気を付けたい。また、ステータスで決定されるHealthやManaをダイレクトに上昇させることもできるが、序盤のステータスが低い状況ではやめた方がいい。Healthは1Health：2Enduranceの割合で算出されるので、序盤ではEnduranceをアップさせよう。Trained以上のスキルの場合は、使用することでスキルを1ポイント上げるのに、必要な経験ポイントが減少していくが、スキル値が高くなるに従って上昇しづらくなる。そのため、序盤で得た経験ポイントをある程度使わないで取っておき、後でスキルに対してまとめて使うというのも一つの方法だ。



Al-Jalimaという町(Derethの中央に位置する)にあるこの館には、Skeltonタイプのモンスターがうろついている。モンスターのレベルは3～5程度。低レベルの時によい稼ぎ場となるので、お勧めの狩場だ

Tips1 盾を装備する際の注意点

[illegible]



ベータテスト終了直前では、入手したアイテムの展覧会があちこちで開かれていた。彼らが持っているShieldは周りのプレイヤーから人気が高く、入手方法をしきりに聞かれていた

Tips2 武器の選択は振りの速さに注意せよ

[illegible]

いよいよ日本人向けロビーサービスがスタート
マルチプレイで自分の実力を試せ

読者から大いに注目を集めている「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」がいよいよ発売される。前作からプレイしている人も、初めて購入したという人も、ぜひ、一度Zoneに接続して、マルチプレイを試してみてほしい。ゲームを楽しむ上で役立つ情報が、順次用意される予定であるため、シングルプレイしかやらないというプレイヤーにとっても参考になるはずだ。

AoEⅡの魅力を引き出すのは人間相手のマルチプレイだ!

弊誌では11月号から紹介しているが、「Age of EmpiresⅡ:The Age of Kings」(以下、AoEⅡ)が発売される11月26日に合わせて、MSN Gaming Zone(以下、Zone)に日本語ロビーが開設される。読者はがきを見ると、「誌面でとり上げてほしいゲーム」としてAoEⅡを挙げている数が非常に多いことから、このゲームに対する読者の注目度の高さがうかがえる。ゲームの攻略情報については、12月号と1月号の2回にわたって特集しているので、この記事を参考にしてAoEⅡを十二分に楽しんでほしい。

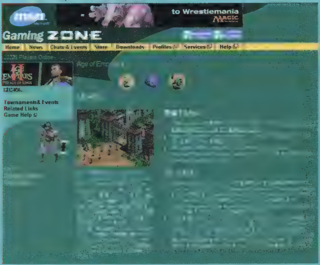
しかし、本当の意味でAoEⅡを楽しむためには、コンピューターを相手にするシングルプレイより、人間を相手にするマルチプレイの方が何倍も盛り上がる。前作の「Age of Empires」(以下、AoE)や「Age of Empires:Rise of Rome」をプレイしたことのあるゲーマーに対しては説明するまでもないが、AoEでマルチプレイを楽しむ場合、Zoneに接続すれば、いつでも対戦相手を見つけることができる。ただし、従来までは英語によるロビーサービス(マッチメークサービス)しか受けられなかったため、マルチプレイを避けていたゲーマーがいたかもしれない。しかし、AoEⅡについては、そんな心配は無用だ。日本人専用のゲームルームが用意されるため、そこに入れば、気軽に腕試しができる。

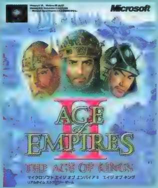
初心者であっても、恥ずかしがることはない。AoEⅡが発売された当初は、だけもが初心者であって、操作で分からないことがあれば、Zoneで知り合った仲間に聞けばよい。そうしたことができるのも、マルチプレイの魅力の一つだ。

Play Online編集部がZoneオフィシャルページを新設

先ほど、Zoneでは日本人専用のゲームルームが用意されると紹介したが、これには補足説明が必要になる。日本人同士が対戦するためのロビーサービスであるため、当然、日本語で会話できるのだが、残念ながらZone内で表示される言語はアルファベットにしか対応していない。すなわち、漢字やひらがなが使えないため、ローマ字によるコミュニケーションで会話する必要がある。多少の不便を感じることはあるだろうが、英会話が苦手な人でも、ローマ字によるチャットであれば問題ないはずだ。

また、弊誌のホームページ(http://www.play-online.com)で“Zoneオフィシャルページ”(仮称)を新設し、その中でAoEⅡの対戦の仕方を解説したガイダンスと攻略情報を11月下旬より順次用意したいと考えている。日本のネットワーグゲーム文化の発展に大きく貢献すると思われるZoneプロジェクトを、Play Online編集部も積極的に支援していく予定だ。AoEⅡプレイヤーはZoneとZoneオフィシャルページに集結して、情報交換のためのコミュニティーとして活用してほしい。





11月26日に発売されるAoEⅡの日本語パッケージ。価格はオープンプライスだが、マイクロソフトのホームページで紹介されているオンラインリセラー(オンラインショップ)を利用した場合、9,200〜9,800円で購入できる。オンラインリセラーについては、http://www.microsoft.com/japan/partners/onlinereseller/age2/ を参照

Zoneの日本人向けサイトは、着々とローカライズ作業が進められている。「AoEⅡはまだ持っていないけど、Zoneに興味がある」という読者は、ぜひZoneのサイトにアクセスして、サービス内容をチェックするとよい。URLはhttp://jp.zone.com/

特集2 PS2の8倍のジオメトリー演算能力が世界標準

ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦



例年、スリー・ディー・エフ・エックスとnVIDIA社を筆頭に、半年ごとにビデオカードの新製品ラッシュが見られるが、スリー・ディー・エフ・エックスのNapalmの投入が来春まで見送られたため、1999年冬はマーケットの勢力図に変化が見られる。nVIDIA社のGeForce 256の出荷を皮切りに、S3のSavage2000とATIテクノロジーズのRage 128 Proが後を追う展開となっている。1999年の最後を飾るビデオカード戦争を制するのは、GeForce 256のジオメトリーエンジンか、Savage2000のS3TCか。両チップの対応ゲームの情報を踏まえて、勝敗の行方を探る。

文／工藤慎介

094 2000年はHardware T&Lの年となるか？ ビデオチップのトレンド予測
096 ライバル不在でトップを独走する GeForce 256搭載カード
098 S3TC対応QUAKE Ⅲの登場で注目度が高まる Savage2000搭載カード
099 二つのビデオチップでSLI以上の性能を引き出す Rage 128 Pro搭載カード
100 早くも40タイトル以上がサポートを表明 Hardware T&L対応ゲーム最新情報
101 1999年最強のビデオカードはこれだ！ API別ベンチマークテスト

2000年はHardware T&Lの年となるか?
ビデオチップのトレンド予測

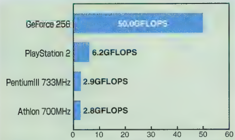
ゲームを快適に楽しむ上で、非常に重要なデバイスとして位置付けられるビデオカードは、今やパソコンの進化を支えるキーテクノロジーとなった。PlayStation 2の登場によって、パソコンの栄華に衰えが見え始めたと感じている読者もいることと思うが、ビデオカードの今後のトレンドを見てみると、その心配はない。Hardware T&LをサポートするGeForce 256の登場によって、高度なグラフィックを駆使したゲームの進化をけん引するのは、やはりパソコンしかないと実感させられる。





PlayStation2に搭載される予定のCPU(Emotion Engine、294.9MHz)のジオメトリー演算機能は6.2GFLOPSで、PentiumIII 733MHzの約2倍に相当する。ただし、GeForce 256はEmotion Engineの8倍に相当するジオメトリー演算機能を持つ

■ジオメトリー演算性能の比較



補足:FLOPSとはコンピューターの処理速度をあらわす単位のことで、1FLOPSで1秒間に1回の浮動小数点数演算が行える

PlayStation 2の影響を受けてGPUとして誕生したGeForce 256

1999年3月、次世代PlayStaionの概要が発表された際、家庭用ゲーム機で表現された高度な3Dグラフィックスを目の当たりにした報道関係者は「パソコンを圧倒的に上回る性能」と評価し、パソコン業界に激震が走った。PentiumIII 500MHz、Riva TNT2といった当時最新鋭のパソコンのスペックを大幅に上回る性能を、PlayStation 2がすでに所持していたことが脅威だったのだ。

しかし、1999年11月現在、状況は変わりつつある。nVIDIA社が開発した"GPU"(Graphics Processing Unit)ことGeForce 256が、パソコンのパフォーマンスのボトルネックとなっていた「CPUの限界」を克服したのである。

Hardware T&Lによってさらにリアルなゲームが誕生する

では、CPUの何が遅かったのだろうか。ゲーム中で3Dグラフィックを描画するためには、基本的に物理計算、ジオメトリー演算、レンダリングの三つの作業が必要となる。このうちCPUが担当するのは物理計算とジオメトリー演算の二つで、特にジオメトリー演算はCPUがあまり得意ではない浮動小数点演算を多用するため、ここで作業が詰まってしまい、結局、ビデオカードはレンダリングができず待ちぼうけを食らってしまう、というのがボトルネックの原因だった。

ジオメトリー演算は、さらに細かくクリッピング、座標変換、ライティングの3段階に分けることができる。この中で、特に負荷が高いのが、3次元の世界を2次元のモニターに投影する座標変換(Transformation)、光源処理のライティング(Lighting)である。この処理をビデオカードで肩代わりするための機能のことをHardware Transformation&Lighting(以下、Hardware T&L)と呼ぶ。この機能は、Windows NT向けハイエンドビデオカードには搭載されていたが、コンシューマー向けビデオカードではGeForce 256とSavage2000が初めての試みだ。ちなみに、クリッピングというのは、見えない領域を描かないことを指す。例えば、前を向いている時、後ろの景色はクリッピングされているのだ。

Hardware T&Lは、パソコンゲームにおいて素晴らしい効果をもたらすことが予想される。ベンチマーク結果はp.101~103で示すが、何よりもCPUにゆとりができるのが最大のメリットだ。CPUは負荷が軽減された分、より高度な物理演算やAIの処理が行える。その結果、ゲーム中のNPCはより賢くなり、物理演算が高度になる分、例えばスピンをかけたグレネードを投げるとか、ロケット弾が風に流されたり、ピストルの弾が次第に減速して地面に落下するなど、よりリアルなグラフィックの表現が可能になる。

CPUの負担は軽減されるが高クロックのプロセッサーは必要

Hardware T&Lにはデメリットもある。UnrealエンジンやLithTechエンジンといった、有名ゲームの3Dエンジンの肩代わりをすることになるため、各3Dエンジン独自のライティング表現が少なくなり、ゲームの個性がなくなる可能性もある。そのため、あえてHardware T&Lを使用しない開発者が現れるこ

■ビデオチップの主な仕様(1999年後半~2000年前半)

チップ名	メーカー名	コアクロック	メモリークロック	最大メモリー容量	メモリーバス幅	Hardware T&L	DXTC	出荷時期
GeForce 256	nVIDIA社	120MHz	166MHz	128MB	128ビット	Yes	Yes	出荷済み
Quadro	nVIDIA社	135MHz?	?	128MB?	128ビット	Yes	Yes	出荷済み
NV15	nVIDIA社	180MHz?	?	?	?	Yes	Yes	2000年Q2
Savage2000	S3	125MHz	155MHz	64MB	128ビット	Yes	Yes	出荷済み
Savage2000+	S3	150MHz	160MHz	64MB	128ビット	Yes	Yes	2000年Q1
Rage 128 Pro	ATIテクノロジーズ	125MHz	143MHz	32MB×2	128ビット	No	Yes	出荷済み
Napalm	スリー・ディー・エフ・エックス	?	?	?	?	No	独自方式(FXT1)	2000年Q1
Matrox G800?	Matrox Graphics社	?	?	?	?	?	?	?
Glaze3D 1200	Bitboys Oy社	150MHz	143~200MHz	137MB	128ビット	Yes	Yes	2000年Q1
Glaze3D 2400	Bitboys Oy社	?	?	137MB	128ビット	Yes	Yes	2000年Q1
Glaze3D 4800	Bitboys Oy社	?	?	548MB	?	Yes	Yes	2000年Q4

注:表中の情報は編集部の予測も含む

とも考えられるため、引き続き、より高性能なCPUが必要になるだろう。

2000年以降のCPUの情報としては、AMDは、x86コアに64ビット命令を組み込んだK8のリリースを予定している。インテルは2000年後半に、サーバー／ワークステーション向け64ビットCPUとしてItanium(開発コードMerced)の量産を開始する。同時期に、デスクトップ向けのWillamette(次世代PentiumIII)とTimna(次世代Celeron)が登場し、Willametteの動作周波数はついに1GHzを越える見込みだ。

SDRAMに代わる高速メモリーDDR SDRAMの登場

GeForce 256のメモリークロックは166MHzとなっており、Riva TNT2 Ultraのメモリークロック(183MHz)と比べてクロックが低い上に、メモリーのバス幅はRiva TNT2と同じ128ビットのままである。これでは、いかに高速にレンダリングが可能になったとしても、GeForce 256は本来の能力をフルに発揮したとはいえない。実際、GeForce 256搭載カードを使ってメモリークロックをデフォルトの166MHzから200MHzにオーバークロックしたところ、レンダリング能力が一気に跳ね上がるのを確認している。

そこで、nVIDIA社が用意した解決策がDDR(Double Data Rate) SDRAMの採用である。従来までのSDRAMと比べて2倍以上のデータ転送速度を持っているため、256ビットのバス幅でコアとつながれているのと同じ速度でデータが転送できる。従来のビデオメモリーを332MHzまでオーバークロックしたものと考えられるため、驚異的な数字だ。ただし、DDR SDRAMはごく微量しか量産されていない状況であるため、調達が非常に困難である。豊富に出回るのが2000年の半ばくらいになるのではないかと予想される。そのころになれば、おそらく多くのビデオチップがDDR SDRAMをサポートしていることだろう。

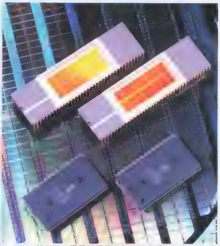
テクスチャー圧縮のサポートとAGP 4×のFast Writesモード

Hardware T&Lは、座標変換とライティングをビデオチップ側に任せるので、ビデオカードへの高速なデータアクセスを実現させるためには、より多くのキャッシュが必要になる。そのための一つの解決策が、DXTC(DirectX Texture Compression)のサポートだ。なるべくキャッシュは節約するにこしたことはないし、DXTCを使用すればテクスチャーのクオリティーも上がる。

AGP 4×モードの転送速度は約1GB／秒にもなるため、パフォーマンスはじゅうぶんなのだが、GeForce 256はシステムをさらに高速化した"AGP 4× with Fast Writes"という機構をサポートしている。これはCPUからビデオカードにデータを転送する際、システムメモリーを介在させず、直接ビデオカードにアクセスできるというもの。Hardware T&Lの効果をより高める手段として、非常に都合の良いシステムだ。

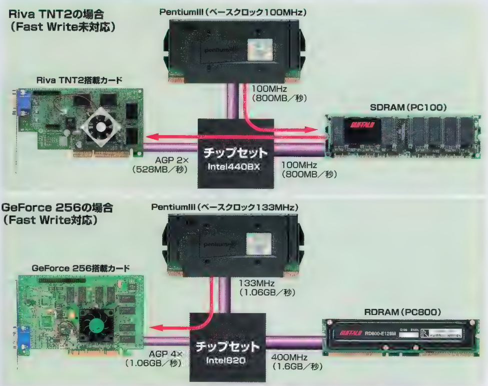
DirectX 8の登場によってビデオカードの進化の行方はどうなる

現在、多くのゲームはDirect3DやOpenGLをサポートしているが、2000年にはFahrenheit(ファーレンハイト)という新しいAPIがDirectX 8にフィーチャーされる予定だ。Fahrenheitは、マイクロソフトとSGIが協力して開発しているAPIで、DirectXとOpenGLそれぞれの上位互換APIとして位置付けられる。Fahrenheitのリリース直後には、ビデオドライバのFahrenheit自体への対応が問題になるとは思うが、このAPIへの移行が順調に行われれば、「このビデオカードはDirect3Dなら速いがOpenGLは苦手」といったことがなくなるだろう。



サムスン電子が開発した記憶容量1GBのDDR SDRAM。0.13μという微細な製造プロセスを採用した世界初のDDRで、動作周波数はPC100対応メモリーの3.5倍にもなる350MHzに対応している

■AGP 4× with Fast Writeの仕組み

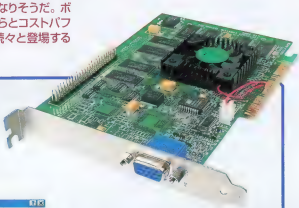


AGP 2×モードをベースにしたRiva TNT2の場合、CPUによる低レベルのジオメトリー演算機能をベースにしていたため、システムのバンド幅はボトルネックにならなかった。しかし、AGP 4×モードに最適化されたゲームが登場した際、大容量のテクスチャーデータでシステムメモリーを占有してしまう可能性があるため、GeForce 256はCPUとビデオカード間で直接データの転送を可能にした

ライバル不在でトップを独走する

GeForce 256搭載カード

スリー・ディー・エフ・エックスのNapalmの出荷が2000年まで延期されたことにより、1999年冬～2000年初頭の本命ビデオチップは、ずばりGeForce 256となりそうだ。ボードメーカーもここで紹介する4社以上が参入しており、価格は2万円台後半からとコストパフォーマンスも悪くない。1999年末以降には、Hardware T&L対応ゲームも続々と登場するため、1枚は持っておきたいカードだ。



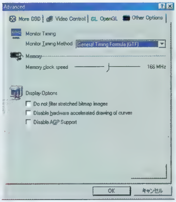
3D Blaster GeForce

クリエイティブメディア

3D Blaster GeForceは国内でいちばん早く販売が開始されたため、すでに使っているユーザーもいることだろう。実売価格が3万円以下に設定されているというのが、ユーザーにとっては大変魅力的だ。

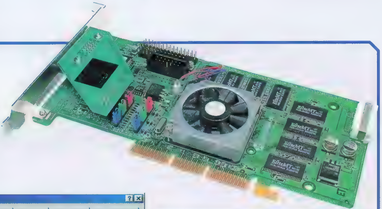
型番はCT6941で、nVIDIA社のCT6940型レファレンスボードとほぼ同じデザインを採用している。Windows 98用ドライバで"CT6941"と認識されるのはその名残だろう。p.094～095で紹介したように、GeForce 256にはSDRAM版とDDR版の二つがあるが、今回紹介するのは当然SDRAM版だ。クリスマス近くにはDDR版の3D Blaster Annihilator Pro(海外での製品名)のリリースが予定されているが、出荷開始当初は流通量が非常に限定されるものと思われる。

プロパティーメニュー「Blaster Control」によって、メモリークロックや画質の調整を行うことができるが、メニュー構成そのものは従来の3D Blasterシリーズとほぼ同じだ。



BlasterControlのTweakの項目にあるAdvancedオプションによって、メモリークロックが変更できる。デフォルトは166MHzだが、中央のスライダーバーを左右に移動させることで、150～183MHzの間で調整できる

製品名	3D Blaster GeForce
コアクロック	120MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB
メモリークロック	166MHz
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
バスタイプ	AGP 2×／4×
添付ソフト	WinDVD
価格	3万4,800円(実売価格2万7,800円)
発売時期	発売中
問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL.03-3256-5577
URL	http://www.creaf.co.jp/

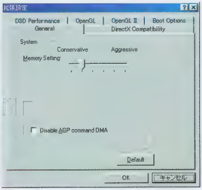


SPECTRA 7400

カノープス

3万8,800円という高値で11月上旬から店頭での販売が開始されたが、カノープスというブランドに対する安心感のせいか、引き合いは多い。ビデオ信号を基板上で高架させることによってノイズの低減を図るSSH(Signal Super Highway)、ハイエンドディスプレイ向けにチューニングされたDFS(Dual Filter System)、高い冷却性能を持つファン、インターフェース部分をオプション交換することでBNCケーブルによる接続をサポートするなど、前モデルのSPECTRA 5400の優れた機能を数多く受け継いでいる。

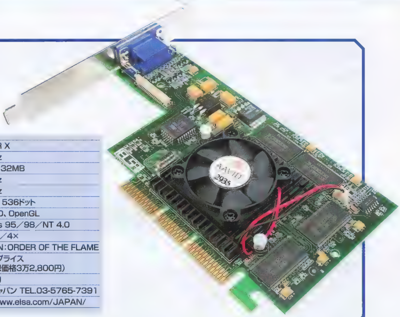
GeForce 256は2300万個のトランジスター(CPUの部品)を搭載しているが、これだけの規模になるとAGPバスからの電力供給だけではシビアである。そのため、より安定した動作を確保するため、SPECTRA 7400はパソコンの電源ユニットからビデオカードへ電源を供給するためのアドバンスドパワーサプライ端子を設けている。



プロパティーメニューの"拡張設定"を使えば、メモリークロックの変更が可能。画面中央のスライダーバーを"Aggressive"に移動させると、最大でコアクロックが135MHz、メモリークロックが190MHzになる

製品名	SPECTRA 7400
コアクロック	120MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB
メモリークロック	166MHz
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 98／NT 4.0
バスタイプ	AGP 2×／4×
添付ソフト	WinDVD
価格	オープンプライス(実売価格3万8,800円)
発売時期	発売中
問い合わせ先	カノープス TEL.078-992-6830
URL	http://www.canopus.co.jp/

ERAZOR X エルザジャパン



エルザジャパンからは、SDRAM版のERAZOR XとDDR版のERAZOR X2の二つがすでにアナウンスされている。

1999年8月号で同社の立体メガネ3D Revelatorを紹介したが、当然ながらERAZOR Xと組み合わせて使用することが可能だ。今後、ゲームにおけるHardware T&Lのサポートが本格的になれば、ゴーグル使用時のパフォーマンス低下も気にならないレベルまで落ち着くことが予想される。

GeForce 256搭載カードには、共通して、メモリークロックの調整機能が用意されているが、むちゃなオーバークロックはハードウェアを破損する可能性がある。そうしたことに配慮して、ERAZOR Xのドライバには「ELSA ChipGuard」と呼ばれる機能が備わっている。これにより、ビデオカードが熱暴走した際、マシンをリブートして設定をデフォルトに戻すことが可能だ。

製品名	ERAZOR X
コアクロック	120MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB
メモリークロック	166MHz
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
バスタイプ	AGP 2×／4×
添付ソフト	DRAKAN：ORDER OF THE FLAME
価格	オープンプライス（店頭予想価格3万2,800円）
発売時期	11月下旬
問い合わせ先	エルザジャパン TEL.03-5765-7391
URL	http://www.elsa.com/JAPAN/

WinFast GeForce256 Leadtek Research社



今回は実機の手配が間に合わなかったが、台湾のLeadtek Research社も11月中旬よりGeForce 256搭載カードを出荷している。同社の製品は、秋葉原などでは以前から流通していたが、1999年3月にバーテックスリンクが国内販売代理店となっているため、サポートという面でさらに安心して購入できるようになった。

インターフェース部分には通常のDsub-15ピンのVGAコネクターのほかに、液晶モニターを接続するためのDVIコネクターとテレビ出力端子を装備している。価格はオープンプライスだが、店頭予想価格は3万円前後となっている。また、DDRを搭載したWinFast GeForce 256 DDRのリリースも予定されている。

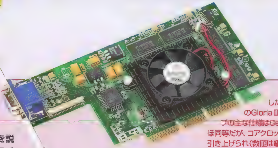
製品名	WinFast GeForce256
コアクロック	120MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB
メモリークロック	166MHz
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
バスタイプ	AGP 2×／4×
添付ソフト	WinFastDVD、VRCreator、Digital Video Producerなど
価格	オープンプライス（店頭予想価格3万円前後）
発売時期	11月中旬
問い合わせ先	バーテックスリンク TEL.03-5259-5129
URL	http://www.vertexlink.co.jp/

nVIDIA社が新チップを発表 半年ごとにGeForce 256の性能は倍になる？

8月31日のGeForce 256発表の際、nVIDIA社はビデオチップのロードマップを説明して「半年ごとに性能を倍にする」と述べている。このコメントには、どれだけの信ぴょう性があるのだろうか。

同社は2000年の春～夏にNV15（コードネーム）をリリースする予定だが、それとは別に、ワークステーション向けの高度な3D処理能力を備えたQuadroという名称のビデオチップを11月1日に発表した。これは、GeForce 256のマイナーチェンジ版のようなチップで、GeForce 256が座標変換とライティングパイプラインを二つ持つのに対し、Quadroは四つ持つことで、より高速なジオメトリー演算を可能としている。

また、GeForce 256のフィルレートが480MPixel／秒なのに対し、Quadroは540MPixel／秒となっている。このスペックから推測すると、どうやらQuadroは135MHzで動作するようだ。ということは、GeForce 256も近いうちに135MHzを超えて動作する可能性が高い。それに加えてDDR SDRAMの普及が進めばさらなる高速化が可能になり、NV15のパフォーマンスがGeForce 256の2倍相当になるのも夢ではないだろう。そうなると、2000年3月4日に発売されるPlayStaion 2のインパクトは薄れそうだ。



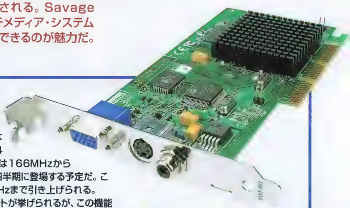
Quadroを搭載したエルザジャパンのGloria II-64。ビデオチップの主な仕様はGeForce 256とほぼ同等だが、コアクロックが135MHzに引き上げられ（数値は編集部の推測）、搭載メモリーが64MBになっている

製品名	Gloria II-64
コアクロック	135MHz
ビデオメモリー	SDRAM 64MB
メモリークロック	不明
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×／4×
添付ソフト	なし
価格	オープンプライス（店頭予想価格10万円以下）
発売時期	12月中旬
問い合わせ先	エルザジャパン TEL.03-5765-7391
URL	http://www.elsa.com/JAPAN/

S3TC対応QUAKE Ⅲの登場で注目度が高まる

Savage2000搭載カード

Savageシリーズの魅力といえばS3TCに尽きるが、1999年末は「UNREAL TOURNAMENT」を筆頭に、ようやくS3TC対応ゲームの本命タイトルが発売される。Savage2000を搭載したビデオカードとしては、今のところダイアモンド・マルチメディア・システムズのViper Ⅱのみだが、GeForce 256搭載カードより低い価格で購入できるのが魅力だ。S3TC対応ゲームを走らせて、グラフィックの美しさを堪能してほしい。



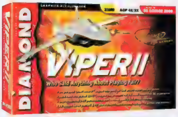
Viper Ⅱ ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

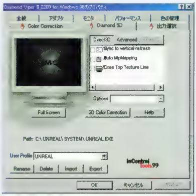
S3TCで3Dグラフィック表現に新たな流れを作ったS3。Savage4の後継チップとなるSavage2000でも、もちろんS3TCがサポートされている。現在出荷中のSavage4 Xtremeと比べると、コアクロックが166MHzから125MHzに、メモリークロックは166MHzから155MHzにダウンしたが、Savage2000+と呼ばれる上位チップが2000年の第1四半期に登場する予定だ。このSavage2000+については、コアクロックが150MHz、メモリークロックが160MHzまで引き上げられる。

Savage2000の注目ポイントとしては、S3TLと呼ばれるHardware T&Lのサポートが挙げられるが、この機能についてはフィーチャーが見送られる可能性がある。そのほか、3Dグラフィックのクオリティーを向上させるフルシーンアンチエイリアシング(画面のギザギザを滑らかにする)機能もサポートする。

もう一つ、Savage2000では、Zバッファに代わってWバッファと呼ばれるものが使えるようになる。Wバッファは、Zバッファと比べてメモリー帯域の使用量が減るメリットがあるがようだが、ゲームによってはZバッファが必要な場合もあるので、うまくドライバ側で対処できるようになることを期待したい。

最後に、Viper Ⅱに添付されるゲームについて紹介しておく。11月上旬の時点では最終決定していないようだが、「QUAKE Ⅲ ARENA」「SLAVE ZERO」「TRICK STYLE」の三つのゲームタイトルが候補に挙がっている。特に、QUAKE Ⅲ ARENAについては、S3TCに対応した三つのオリジナルマップが含まれるようなので、QUAKEファンはぜひ一度、Viper Ⅱでプレイしてみるべきだろう。

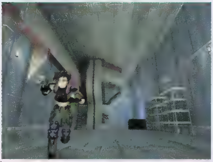




プロパティーメニュー左下に「UNREAL」という文字が見えるが、これはゲームごとにグラフィック設定のプロファイルを作成するための機能である。これにより、ゲームごとに最適なグラフィックのセッティングを切り替えてプレイすることができる

製品名	Viper Ⅱ
コアクロック	125MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB
メモリークロック	155MHz
RAMDAC	350MHz
最大解像度	2048×1536ドット(16ビットカラー) 1920×1080ドット(32ビットカラー)
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0/2000
バスタイプ	AGP 2×/4×
添付ソフト	未定
価格	オープンプライス (店頭予想価格2万2,800円前後)
発売時期	11月下旬の予定
問い合わせ先	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ TEL.03-5695-8401
URL	http://www.diamondmm.co.jp/

■ONI



第3者視点を採用したアクションアドベンチャー。研究施設や警察署などの施設内で展開される戦闘シーンでは、壁や床のテクスチャーがS3TCによって細かく描画されるものと思われる

■TEST DRIVE 6



ロンドン、パリ、ローマなど世界11都市の市街地を疾走するレーシングゲーム。前方のバーのウインドウが実写並みのグラフィックで描画されている

■S3TC対応ゲーム

ゲーム名	開発元	販売元	発売時期
ANACHRONOX	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	2000年第1四半期
DISPATCHED	Rage Games社	Interplay Productions社	未定
DUES EX	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	2000年春
GP500	Microprose社	マイピック	発売中
HOSTILE WATERS	Rage Games社	イマジニア	2000年春
INCOMING FORCES	Rage Games社	Interplay Productions社	2000年
MIDNIGHT GT	Rage Games社	イマジニア	1999年冬
Motocross Madness 2	Rainbow Studios社	マイクロソフト	2000年
OFF ROAD	Rage Games社	Interplay Productions社	1999年第4四半期
ONI	Bungie Software社	Bungie Software社	2000年1月
QUAKE Ⅲ ARENA	id software社	P&A	1999年12月
RALLY MASTERS	Digital Illusion社	マイクロマウス	2000年春
ROLLCAGE (OEM版)	ATD社	Psygnosis社	発売中
SLAVE ZERO	Infogrames North America社	M3エンタテインメント	1999年12月
SOLDIER OF FORTUNE	Raven Software社	P&A	2000年1月
TEST DRIVE 6	Accolade社	Infogrames社	発売中
TONIC TROUBLE	Ubi Soft Entertainment社	Ubi Soft Entertainment社	発売中
UNREAL TOURNAMENT	Epic Games社	ソース	1999年12月
UNREAL2	Legend Entertainment社	GTインタラクティブ	2000年

S3TC対応ゲームの情報は、S3のWebサイト(http://www.s3.com/s3tc/titles.htm)を参考にした

二つのビデオチップでSLI以上の性能を引き出す

Rage 128 Pro搭載カード

1999年初頭、コンシューマー向けに32MBもの大容量メモリーを搭載したビデオカード(Rage Fury)を最初にリリースしたのはATIテクノロジーズだった。そして1999年末、今度は64MBもの大容量メモリーと二つのビデオチップを搭載したRage Fury MAXXがデビューする。今回は残念ながら、技術情報と基本スペックの紹介だけだが、1997年11月にVoodoo2 SLIが発表された時以上のインパクトをゲーマーに与えるはずだ。



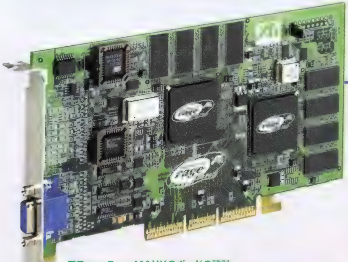
Rage Fury Pro

ATIテクノロジーズジャパン

Rage 128 Proはチップの名前から分かるとおり、Rage 128 GLのマイナーチェンジ版だ。変更点は、コアクロックが90MHzから125MHz、メモリークロックが90MHzから143MHzに引き上げられたほか、新たにDXTC(DirectX Texture Compression)にも対応している。これによって、圧縮されたテクスチャーによる高精細な3Dグラフィックの表現が可能になった。Rage 128シリーズの最大の売りはDVD再生能力だが、Rage 128 Proではさらに改良され、MPEG2エンコーディングをもサポートしている。

また、Rage 128 Proでは、トライアングルセットアップエンジンの改良によって、パフォーマンスが4Mトライアングル/秒から8Mトライアングル/秒に強化されたので、3Dシューティングで激しい乱戦時にも、以前ほどフレームレートが低下しなくなったようである。製品に付属するOpenGL ICDが、QUAKE/QUAKE IIエンジンを採用したゲームに最適化されているというのも、ゲーマーにとってはうれしいポイントだ。ただ、残念ながら、今回は実機の入手が間に合わなかったため、2月号で改めてテストしたいと考えている。

製品名	Rage Fury Pro
コアクロック	125MHz
ビデオメモリー	SDRAM 32MB(16MB版も用意される予定)
メモリークロック	143MHz
RAMDAC	300MHz
最大解像度	1920×1200ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0
バスタイプ	AGP 2×/4×
添付ソフト	ATI Multimedia Center software
価格	未定(アメリカでの店頭予想価格は$149)
発売時期	2000年初頭
問い合わせ先	ATIテクノロジーズジャパン TEL.03-5275-2241
URL	http://www.atitech.co.jp/



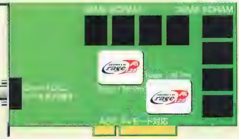
Rage Fury MAXX

ATIテクノロジーズジャパン

今回紹介するビデオカードの中で最も意外な伏兵となったのがこの製品。ビデオカード上に二つのビデオチップ(Rage 128 Pro)が載っており、それぞれ32MBのSDRAMが組み合わされている。この二つのビデオチップが並列処理を行うことで、フィルレートは500MPixel/秒にもなり、GeForce 256の480MPixel/秒をも上回るパフォーマンスを実現する。Rage Fury Proと同様に、この製品も実機の手配が間に合わなかったが、海外のハードウェアテスターがインターネット上で公開していた情報によると、「GeForce 256に次いで2番目に速い」という評価を得ていた。このパフォーマンスと強力なDVD再生機能、また、2個のRage 128 Proによる独立したマルチモニターのサポートなど、魅力的な機能が満載である。

Rage Fury MAXXは、ビデオチップと32MBのSDRAMをセットにして、2組のシステムが交互にフレームを描画するという並列処理を行っている。同社が公表している資料によると、Voodoo2のSLI接続のように画面がにじんだり、Metabyte社のPGC(Parallel Graphics Configuration、1999年6月号p.120参照)のように、AGPバスとPCIバスの間で速度的なずれが出ることもない。世界最大のチップ&ボードベンダーとしての意地が感じられる一品だ。

■Rage Fury MAXXのボードの設計



Rage Fury MAXXのボード上には、二つのビデオチップと32MBのSDRAMが2セット(合計64MB)搭載されている。2Dの描画時には一つのチップしか動作しないが、3Dを描画する際には二つのチップが交互に動作し、64MBのフレームバッファーが使えるようになる。これにより、高解像度の設定で32ビットカラーレンダリングを行っても高いパフォーマンスを発揮する

製品名	Rage Fury MAXX
コアクロック	125MHz
ビデオメモリー	SDRAM 64MB
メモリークロック	143MHz
RAMDAC	300MHz
最大解像度	1600×1200ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 98
バスタイプ	AGP 2×/4×
添付ソフト	なし
価格	未定(アメリカでの店頭予想価格は$299)
発売時期	2000年初頭
問い合わせ先	ATIテクノロジーズジャパン TEL.03-5275-2241
URL	http://www.atitech.co.jp/

早くも40タイトル以上がサポートを表明

Hardware T&L対応ゲーム最新情報

2000年のゲーム開発の方向性を大きく左右するHardware T&L。GeForce 256やSavage2000搭載カードを使用した場合、ジオメトリー演算性能が大幅に向上して、より多くのポリゴンの表示が可能になり、3Dオブジェクトのディテールを細かく描画させてもフレームレートが低下しなくなる。ここで紹介したゲームをプレイすると、パソコンゲームの進化の方向性が確認できるはずだ。

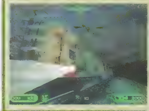
HALO





スクリーンショットを見る限り、「UNREAL」を超える表現力とインパクトを感じさせる「HALO」。内容は第3者視点でプレイするシューティングゲームで、キャラクターや乗り物のディテールの細かさから、これまでにない膨大なポリゴンによって描画されていることが伝わってくる

SOLDIER OF FORTUNE





QUAKE Ⅱエンジンをベースにして開発が進められている3Dシューティングだが、32ビットカラーレンダリングやディテールの細かなテクスチャーによって、表現力は各段に向上している。Hardware T&LによってCPUの負荷が軽減された分は、敵キャラクターのAIの処理にまわされるものと思われる

TREAD MARKS



砂漠を舞台にした戦車によるシューティングゲーム。OpenGLで描画されたロケット砲の弾道や爆発時の炎のグラフィックが非常に美しい。付録CD-ROMに収録されているデモ版でも、高解像度（最大1600×1200ドット）と32ビットカラーレンダリングによる3Dグラフィックが堪能できる

SHADOW MAN



11月に発売済みのタイトルだが、店頭で販売されているのはDirectX 6.1対応版。DirectX 7（Hardware T&L）に対応したバージョンを別途開発中で、後日、パッチが配布されるものと思われる。ゲームの内容については、11月号のレビュー（p.059）を参考にしてほしい

Hardware T&L対応ゲーム

タイトル名	開発元	対応API	発売時期
BLACK AND WHITE	Lionhead Studios社	Direct3D	2000年春
Colin McRae RALLY Ⅱ	Codemasters社	Direct3D	未定
COMBAT MISSION AND ACHTUNG SPITFIRE	Big Time Software社	不明	不明
DEFCON	Anonymes Informatique社	不明	不明
DEMOLITION RACER	Pitbull社	Direct3D	発売済み
DRAKAN 2	Surreal社	Direct3D	不明
EVOLVA	Computer Artworks社	Direct3D	1999年末
EXPERIENCE	The Whole Experience社	Direct3D	2000年
FERRARI	Acclaim Entertainment社	Direct3D	不明
GIANTS : CITIZEN KABUTO	Planet Moon社	Direct3D	2000年2月
HALO	Bungie Software社	OpenGL	2000年5月
HARN : BLOODLINE	Auran社	OpenGL、Direct3D	不明
Ka-52 TEAM ALLIGATOR	Simis社	Direct3D	未定
KNIGHTS	Digital Infinity社	Direct3D	2000年夏
MAX PAYNE	Remedy Entertainment社	Direct3D	2000年冬
MESSIAH	Shiny社	OpenGL、Direct3D	1999年12月
MIDNIGHT GT	Rage Software社	Direct3D	1999年冬
MIG ALLEY	Interplay Productions社	Direct3D	1999年12月
ONI	Bungie Software社	OpenGL	2000年1月
PANZER ELITE	Wings Simulations社	Direct3D、Glide	発売済み
PARADOX	Creative Asylum社	Direct3D	不明
QUAKE Ⅲ ARENA	id Software社	OpenGL	1999年12月
RALLY MASTERS	Digital Illusions社	不明	2000年春
SHADOW COMPANY 2	Sinister Games社	Direct3D	不明
SHADOW MAN	Acclaim Entertainment社	Direct3D	発売済み
SILEX	Act-3D社	Direct3D	不明
SLAVE ZERO	Infogrames North America社	Direct3D	1999年12月
SOLDIER	Sinister Games社	Direct3D	不明
SOLDIER OF FORTUNE	Raven Software社	OpenGL	2000年1月
STAR TREK VOYAGER	Raven Software社	OpenGL	2000年3月
STEEL WHISPER	Orange Games社	Direct3D	不明
STONEKEEP 2	Interplay Productions社	OpenGL	不明
SUMMONER	Volition社	Direct3D	1999年冬
TERMINATOR 3D	Orange Games社	Direct3D	不明
TEST DRIVE 6	Pitbull社	Direct3D	発売済み
TITANIUM ANGELS	Sci社	Direct3D	2000年第4四半期
TRIBES 2	Dynamix社	OpenGL	1999年末
TREAD MARKS	Longbow Digital Arts社	OpenGL	1999年冬
ULTIMA ONLINE 2	Origin Systems社	Direct3D	2000年冬
VAMPIRE : THE MASQUERADE-REDEMPTION	Nihilistic Software社	Direct3D	2000年2月
WARBIRDS 3.0	Interactive Magic社	Direct3D	不明

補足：Hardware T&L対応ゲームの情報は、nVIDIA社のWebサイト（http://www.nvidia.com/GeForce256.nsf/）を参考にした

1999年最強のビデオカードはこれだ！
API別ベンチマークテスト

OpenGLに対応した「QUAKE Ⅲ ARENA」、Direct3Dに対応した「UNREAL TOURNAMENT」、Hardware T&Lに対応した「TreeMark」の三つを使って、今回紹介したビデオカードのパフォーマンス比較を行った。評価に使ったビデオカードの中にはサンプル版が含まれているため、動作が不安定な製品もあったが、ビデオカード選びの目安として参考になるだろう。

GeForce 256搭載カードはクロックアップ耐性についても検証

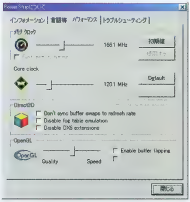
ベンチマークテストの結果を紹介する前に、計測環境についての説明をしておく。テストに使用したのは、GeForce 256搭載カード2枚とSavage2000搭載カードの1枚だが、比較用にRiva TNT2を搭載したViper V770、Millennium G400 MAX、Voodoo3 3500TVの計測結果も掲載している。マシン環境は、CPUがPentiumIII 500MHz、マザーボードがAOpenのAX6BC TypeR V.Spec、メモリーはSDRAM 128MBという構成だ。OSはWindows 98 Second Editionを使用し、DirectX 7をインストールした。

GeForce 256搭載カードは、プロパティーメニューを使ってオーバークロックが試せる仕様になっているため、クロックアップした結果も併記している。ただし、コアクロックについては、125MHzを超えるとベンチマークが正常に終了しなくなったため、上限を125MHzに設定し、メモリークロックのみを限界まで引き上げてみた。ちなみに、3D Blaster GeForceのメモリークロックは200MHzまでクロックアップしてもテストを行うことができたが、SPECTRA 7400は183MHzが上限だった。ただし、SPECTRA 7400のテストにはサンプルカードを使用しているため、製品版では200MHz相当のクロックアップ耐性がある可能性が高い。

Viper Ⅱ（サンプル版）についてもクロックアップを試してみたが、少しでもクロックを上げるとベンチマークソフトがフリーズするため、デフォルトのクロックのみで計測した。

なお、今回テストに使ったドライバのバージョンは以下のとおりである。

3D Blaster GeForce　Ver.4.11.01.2201-02.0335
SPECTRA 7400　Ver.4.12.01.0353-4.01.01
Viper Ⅱ　Ver.4.11.01.9000-9.00.17
Viper V770　Ver.4.02
Millennium G400　Ver.5.30J
Voodoo3 3500TV　Ver.1.02.18



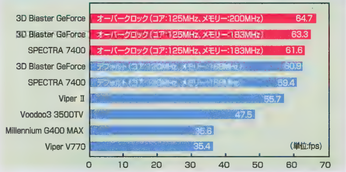
GeForce 256搭載カードのクロックアップには、「Power Strip」を使用した。各ビデオカードのプロパティーメニューでもクロックアップできるが、コアとメモリーの両方を任意のクロックに変更するには、このツールが役立つ。入手先のURLはhttp://www.entechtaiwan.com/ps.htm

OpenGL：QUAKE Ⅲ ARENA　32ビットカラーでViper Ⅱが健闘

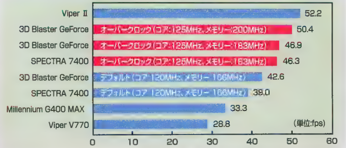
驚いたことに、32ビットカラーの計測結果でViper ⅡがGeForce 256搭載カードを押さえてトップに立った。S3は、「QUAKE Ⅲ ARENA」に最適化した、Savage4用のOpenGLドライバを配布しているため、Savage2000用ドライバでも同様のチューニングを施している可能性が高い。

また、Riva TNTを搭載したViper V770と3D Blaster GeForceの計測値の差にも注目される。3D Blaster GeForceのクロックをデフォルト状態にして計測した場合では16ビットカラーで72%、32ビットカラーで48%も上回るフレームレートを出しているが、コアクロックを125MHz、メモリークロックを200MHzまでクロックアップして計測すると、16ビットカラーで83%、32ビットカラーで75%ものパフォーマンスの差が現れる。両ビデオチップの違いは、ジオメトリーエンジンの有無とクロック周波数だが、OpenGL対応ゲームを走らせる場合、GeForce 256のジオメトリーエンジンのメリットがフルに活用できるようだ。

■QUAKE Ⅲ ARENA（OpenGL、16ビットカラー）



■QUAKE Ⅲ ARENA（OpenGL、32ビットカラー）



計測環境：解像度は1024×768ドット



QUAKE Ⅲ ARENAの計測にはテスト版Ver.1.08を使用した。Timedemoの計測方法は、ゲーム起動後にコンソールメニューを開き、「timedemo 1」を入力してEnterキーを押し、続いて「demo q3demo1」を入力してEnterキーを押せば計測が開始される

Direct3D：UNREAL TOURNAMENT　クロックアップしたSPECTRA 7400がトップに

テストに使用した「UNREAL TOURNAMENT」のTimedemoは動作がやや不安定であったため、5回行った計測の平均値をグラフにしている。

結果は、クロックアップした状態のSPECTRA 7400（メモリークロック：183MHz）が3D Blaster GeForce（メモリークロック：200MHz）を押さえてトップに立った。GeForce 256はドライバのバージョン（ベースとなっているnVIDIA社のレファレンスドライバ）によってDirect3DとOpenGLのパフォーマンスにばらつきがあるため、QUAKE Ⅲ ARENAの計測値と同様に、ドライバの差が結果に影響を与えている。

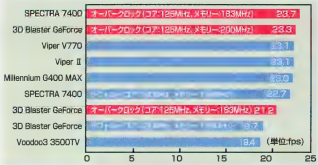
ちなみに、3D Blaster GeForceは、10月上旬に製品が出荷されて以降、ドライバの更新が行われていないが、SPECTRA 7400は11月1日時点でプレス向けに配布された最新ドライバを使用しているため、両者がベースにしているDatonator（レファレンスドライバ）のバージョンが異なる。nVIDIA社は、パフォーマンスアップよりも安定動作することを優先させてDatonatorを開発しているという情報もあるため、ドライバのバージョン番号が古いほどパフォーマンスが高いが、最新ドライバであれば安定性が向上していると考えられる。

Viper Ⅱについては正しく計測できていない可能性が高い。というのも、Wバッファの動作が不安定であったため、グラフィックの描画が乱れ、正常な処理を省いている可能性がある。

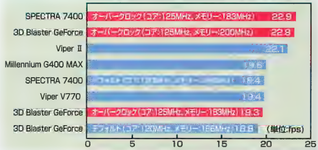


UNREAL TOURNAMENTの計測にはデモ版 Ver.338を使用した。Timedemoの計測にはデモ用ファイル"Wicked Benchmarking demo"が別途必要となる。入手先のURLはhttp://www.voodooextreme.com/reverend/Games.html

■UNREAL TOURNAMENT（Direct3D、16ビットカラー）



■UNREAL TOURNAMENT（Direct3D、32ビットカラー）



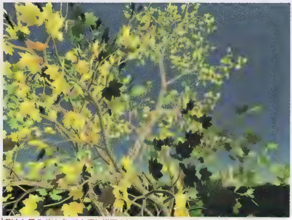
計測環境：解像度は1024×768ドット

Hardware T&L：TreeMark　GeForce 256の実力を再確認

このTreeMarkは、Hardware T&Lによるジオメトリー演算性能を評価するためにnVIDIA社が配布しているソフトである。GeForce 256に有利な計測値が出る可能性があるが、11月上旬現在、最適なベンチマークプログラムが見つからなかったため、参考までにTreeMarkの計測値を紹介しておく。

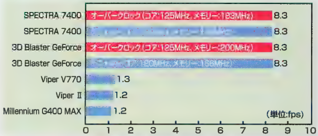
テストは、最大限システムに負荷が掛かる設定にして行ったため、計測値はいずれも低い結果となっている。予想したとおりGeForce 256以外はどれも、CPUのジオメトリー演算機能を使っているため、結果は横並びだ。GeForce 256は、クロックアップした状態であってもパフォーマンスが上がっていない。原因は不明だ。

Hardware T&L（S3TL）をサポートしているはずのViper Ⅱの計測値が低いのが気になるが、メーカーからの説明によると、機能のフィーチャーが不じゅうぶんのようである。p.098でも触れたが、最終的にはS3TLのサポートが見送られる可能性があり、Savage2000＋が登場する2000年初頭のタイミングで正式にサポートされるのかもしれない。

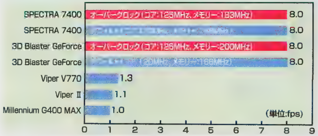


膨大な量のポリゴンでち密に描画されるTreeMarkの画面。入手先のURLはhttp://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/treemark.html

■TreeMark（1024×768ドット、16ビットカラー）



■TreeMark（1024×768ドット、32ビットカラー）



最強のビデオカードはGeForce 256だがポテンシャルが引き出せるのはまだ先

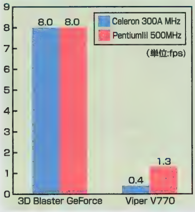
GeForce 256は低速なCPUと組み合わせても速いのか？

これまでパソコンは、ジオメトリー演算機能をCPUに依存してきたため、Riva TNT2やVoodoo3などの高性能なビデオカードを搭載してゲームのフレームレートを向上させるためには、ある程度高速なCPUと組み合わせる必要があった。しかし、GeForce 256の登場によって、その常識を改める必要がある。

ここに示したグラフは、PentiumIII 500MHzとCeleron 300A MHzの二つのCPUを使って、動作周波数の違いによって、フレームレートにどの程度の差が出るかを検証した結果だ。Riva TNT2の結果を見ると、Celeron 300A MHzを使用した場合、PentiumIII 500MHzの約30%程度のパフォーマンスしか出ない。一方、Hardware T&Lに対応したGeForce 256はCPUの影響をまったく受けていない。

ただし、ゲームを動作させる場合、この計測結果がそのまま当てはまることはない。Hardware T&Lに対応したゲームを使ったとしても、CPUの処理なしでは動作しない。ゲーム中は、物理計算、サウンド処理、ゲームの当たり判定などをCPUが行っているため、ビデオチップに対して命令を出す間隔が緩慢になってくる。そのため、やはり高性能なCPUを搭載した場合のメリットは確実に現れる。ただ、Hardware T&Lをサポートしたビデオカードを組み合わせれば、トータルのパフォーマンスが引き上げられることは間違いない。

■CPUの動作周波数による影響（TreeMark）



計測環境：解像度は1024×768ドット

Hardware T&Lの効果が得られるのはQUAKE Ⅲの登場以降

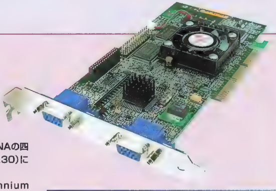
Hardware T&Lは、現時点で最高クラスのCPUを持っていたとしても、今後1年以内に必ず必要になる機能の一つだ。p.100で紹介したように、id Software社やRage Software社など、すでに多くのゲームメーカーがHardware T&Lへの対応を表明している。また、OpenGLとDirectXを統合したFahrenheitの完成とともに、普及の速度がさらに加速されることだろう。

12月に登場する「QUAKE Ⅲ ARENA」や「MESSIAH」に注目している読者であれば、Hardare T&Lに対応したGeForce 256搭載カードを組み合わせてプレイしたいところだが、DirectX 6.1に対応した、発売済みのゲームを主にプレイしているという場合、あせってGeForce 256を買う必要はないだろう。現段階では、ドライバがまだ開発途上である印象を持つ上、SPECTRA 7400以外のGeForce 256搭載カードは、消費電力の多いAthlon搭載機で電源容量の不足によるトラブルを引き起こす危険性がある。これは、AGPバスからの電源供給の限界と、パソコンの電源容量の不足が原因だが、300W以上の大容量電源を搭載し、なおかつビデオカードのクロックアップをしなければ問題はない。

冷静に買い時を判断した場合、GeForce 256のDDR版や次世代GeForce（NV15）がリリースされるのを待つという選択も考えられる。SDRAMを搭載した現行モデルは、ベンチマーク結果を見てもらえれば分かるように、クロックアップというリスクを冒すことでトップの計測値をたたきだしているものの、逆にいうと、メモリーがボトルネックになってポテンシャルがフルに引き出せていないことになる。ただし、今すぐビデオカードがほしいという場合は、迷うことはない。GeForce 256搭載カードを第1候補にして、ビデオカードを選びを楽しんでみてはどうだろうか。

今回テストできなかったRage Fury Pro、11月15日に発表が予定されているNapalmなど、今回の特集のフォローを次号でする予定なので、そちらの情報も参考にしてほしい。

発売済みのビデオカードでも魅力はじゅうぶん G400 MAXの潜在能力を引き出すTurboGL

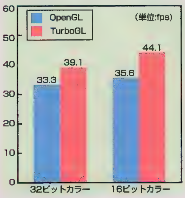


12月号のVIDEOCARD MANIAXでも紹介したが、Matrox Graphics社が10月に、TurboGLというMillennium G400／G200向けのドライバを配布した。TurboGLは特定のゲームを動作させる場合においてOpenGL ICDよりも高いパフォーマンスを出すようにチューニングされている。対応ゲームは「HALF-LIFE」「UNREAL」「QUAKE Ⅱ」QUAKE Ⅲ ARENAの四つで、このTurboGLは、最新ドライバ（Ver.5.30）に含まれている。

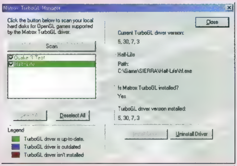
インフォマジックが販売しているMillennium G400 MAXを使ってテストしてみたが、効果ははっきりと確認できた。OpenGL ICDとTurboGLの両方で、QUAKE Ⅲ ARENAのTimedemoを計測したところ、TurboGLが32ビットカラーで17%、16ビットカラーで24%も上回る結果を出した。QUAKE Ⅲ ARENAをプレイしてみた限り、TurboGLに大きなバグはなく、Millennium G400ユーザーなら、試さない理由はない。ただし、動作環境として、PentiumIIIまたはAthlonを搭載していることが条件となるため注意したい。

nVIDIA社のDetonatorもそうだが、ドライバの更新によって、ビデオカードのパフォーマンスが劇的に変化することがある。GeForce 256やSavage2000搭載カードでも同じことがいえるが、今回テストしたTurboGLは、改めてドライバの重要性を教えてくれた。

■TurboGLドライバの効果（QUAKE Ⅲ ARENA、1024×768ドット）



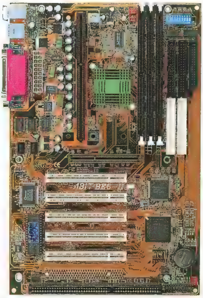
計測環境：CPU／PentiumIII 500MHz、メモリー／128MB
ビデオカード／Millennium G400 MAX（ドライバはVer.5.30Jを使用）



TurboGLドライバの組み込みは、この専用ツールを使って行う。HDDの中身を検索して、QUAKE Ⅲ ARENAやHALF-LIFEなどの対応ゲームが検出されると、左中央のスペースにゲーム名が表示される

ベースクロック200MHzをサポートした史上最強の440BX搭載マザーボードABIT BE6-Ⅱの魅力を検証

CPU、チップセット、メモリーなどがベースクロック133MHz環境へ移行しつつある昨今、1998年4月にデビューしたIntel440BXは徐々に影が薄くなりつつある。そうした状況にもかかわらず、Abit Computer社がIntel440BXを搭載した二つの魅力的なマザーボードをリリースした。製品の世代交代の激しいパソコン業界において、18ヵ月以上も本命プラットフォームとしての地位を守り続けてきた、Intel440BX搭載マザーボードの集大成ともいえるAbit Computer社の最終兵器の魅力を検証する。　文／角田一美



製品情報

製品名	BE6-Ⅱ
チップセット	Intel440BX
対応CPU	PentiumIII 450〜600MHz、PentiumⅡ 233〜450MHz、Celeron 266〜500MHz
ベースクロック	66、75、83、84〜200MHz(1MHz刻み)
クロック倍率	2、2.5、3、3.5、4、4.5、5、5.5、6、6.5、7、7.5、8
メモリースロット	3(最大768MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×5、ISA×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
実売価格	1万7,500〜1万9,800円
問い合わせ先	バーテックスリンク TEL 03-5259-5129
URL	http://www.vertexlink.co.jp/

Intel820の登場の遅れによって440BXの安定性が再評価される

10月26日、インテルは製造プロセスを0.18μに移行させたPentiumIIIことCoppermineの出荷を開始した。従来どおりのSECC2パッケージ(動作周波数は533〜733MHz)のほかに、新たに登場したFC-PGAパッケージ(Socket370とピン互換、500／550MHz)を含めた計8製品を発表し、インテルより先に700MHz版を投入して先行するAMDを急追する。

ところが、ベースクロック133MHz環境への移行の決め手となるはずのIntel820チップセットの出荷が遅れている。世界最大のコンピューター展示会COMDEX Fall'99が開催される、11月中旬には正式リリースされている可能性があるが、RDRAMに関するさまざまな問題を引きずったままでは、安心して導入できる製品ではない。

Intel820があてにできない現在、ベースクロック133MHzに対応したPentiumIIIと組み合わせるのに最適なチップセットは、Intel810eとApollo Pro 133／133Aしかない。ただし、Intel810eはビデオチップが統合されたローエンド向けチップセットで、ゲーム用途で満足に使えるレベルのビデオ機能は持っていない。Apollo Pro 133AはAGP 4Xモード、Ultra ATA／66をサポートし、優れた性能を発揮するが、組み合わせるハードウェアやOSとの互換性に不安を感じているユーザーもいることだろう。

そこで、あらためて選択肢として浮上してきたのが、Intel440BX(以下、440BX)だ。公式なスペックとしては、AGP 2Xモード、Ultra ATA／33、ベースクロック100MHz、PC100メモリー対応であるため、設計の古さは否めない。しかし、12月号の特別企画(p.134〜137)のテスト結果で示したように、現状ではAGP 4Xモード、Ultra ATA／66によるパフォーマンスアップは、体感できるレベルのものではない。安定動作する確実性、しかもオーバークロック動作の実績が多い440BXはまだまだ捨てたものではないだろう。



今回のテストは、アイ・オー・データ機器が10月に発売したPC133対応メモリーE133-128Mを使って行った。メモリーのバス幅は72ビットで、CAS Latency(CL)は3となっている。
問い合わせ先:TEL 076-260-1024
URL:http://www.iodata.co.jp/

120種類のベースクロックに対応した究極の440BXマザー

今回紹介するのは、Abit Computer社が新しく製品化した440BX搭載マザーボードBE6-ⅡとBF6である。かつてBIOSメニューの設定の豊富さで、オーバークロッカーの間で人気が爆発した同社のBH6は、今もファンが多いが、このBE6-ⅡとBF6はこのBH6をも上回る仕様になっている。なんと最高200MHzまで、計120種類のベースクロックを設定できるという、驚くべきスケーラビリティーを持つ。しかも、84〜200MHzの間は1MHz刻みで設定が可能なのである。さらに、AGPのクロックはベースクロックの2／3設定が可能、PCIクロックはベースクロックの1／2、1／3、1／4の設定が選択でき、システムの安定性にも配慮してある。そしてコア電圧は1.85V〜2.4V、I／O電圧は2.3〜3.9Vの広い範囲で、0.1V刻みで設定できる。もはや、"究極"と言ってもよい設定の自由度だ。

ここまで多様な設定ができるとなると、「今さら440BXなんて」と言うよりも、何か挑戦したくなるというのが自作マニアの習性。「Coppermineは出たけど、Intel820は1999年内の安定動作が難しそうだし、Apllo Pro 133Aはちょっと様子見の状態」となると、適当なマザーは440BXしかない。

440BXマザーでありながらUltra ATA／66をサポート

今回テストしたBE6-Ⅱは、ATXフォームファクターを採用したSlot1マザーだ。PCI×5、ISA×1、AGP×1というスロット構成で、AGPは2Xモードだが、HighPoint Technologies社製のIDEコントローラーをマザーボード上に搭載することでUltra ATA／66をサポートしている。DIMMスロットは3本で最大メモリー容量は768MB。USBは2本と標準的だ。

姉妹製品のBE6と比べると、SoftMenu(BIOS設定メニュー)のバージョンがⅡからⅢにアップし、ベースクロックやコア電圧などの設定がより細かくできるようになった。さらにBE6-Ⅱでは、マザーボード上にディップスイッチが搭載されており、これを使ってベースクロックやCPU倍率の変更が可能。ただし、1MHz刻みのベースクロックの変更など、SoftMenuを使った方が設定可能な範囲は広い。また、BE6ではISAスロットが2本であったが、BE6-Ⅱでは1本に減っている。

BF6は、基本的な仕様はBE6-Ⅱとほぼ同じだが、BE6-Ⅱが持っているUltra ATA／66に対応したコントローラーを搭載していない。ただし、PCIスロットはBF6の方が1本多く備えている。11月上旬現在の実売価格は、BE6-Ⅱが1万7,500〜1万9,800円で、BF6が1万4,800〜1万7,500円となっている。

133MHz以上の設定は失敗 テスト時の最大クロックは125MHz

ベースクロック133MHzの設定が可能なBE6-

Ⅱならば、Intel820が出るまでのつなぎとしてもじゅうぶん。さらに、安定した440BXの底力を信頼するなら、新しいPentiumIIIのプラットフォームとしても使える可能性がある。そこで今回はまず、ベースクロック150MHz程度までの高クロック動作が見込めるPentium Ⅱ 350MHzを使って、動作周波数の限界をテストしてみた。続いて、PentiumIII 600B MHzを使って、ベースクロック133MHzでの動作のテストも行った。

テストに使用したゲームは「HALF-LIFE」で、Timedemoの計測にはExplosionのマップを使った。メモリーはアイ・オー・データ機器のPC133対応メモリー（E133-128M）、ビデオカードはViper V770を用意した。

ベースクロックの設定は100MHzからスタートし、BIOSに組み込まれているSoftMenuを使って5MHzずつ上げていく。ベースクロック以外の設定はデフォルトのままで、コア電圧2.0V、I／O電圧3.3V、PCIクロックはベースクロック設定値の1／3、AGPは同じく2／3とした。

Pentium Ⅱ 350MHzを使ってベースクロックを125MHz（125MHz×3.5＝438MHz）に設定した時点までは、何の問題もなくWindows 98が起動、フレームレートの測定も行えた。しかし、ベースクロックを130MHzに設定したところ、Windows 98の起動画面が表示された後、マシンが自動的に再起動してしまうループに陥ってしまった。結局、ベースクロック126MHzでもWindows 98は起動せず、Pentium Ⅱ 350MHzを使ったベースクロックの最大設定値は125MHzということになった。

続いて、PentiumIII 600B MHzを使ってテストを行ったところ、残念ながらベースクロック133MHz（133MHz×4.5＝600MHz）に設定した状態ではWindows 98が起動しなかった。Pentium Ⅱ 350MHzを使ったテストと同様で、こちらもベースクロックの上限は125MHzであった。

HALF-LIFEを快適に動作させるには高クロックのCPUが必要

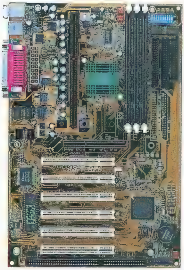
ベースクロックの上昇に伴うフレームレートの変化はグラフに示したとおり。ゲームのAPIはDirect3DとOpenGL、解像度は800×600ドットと1024×768ドットの組み合わせ（計4パターン）で、それぞれのベースクロックにおけるフレームレートを計測した。すべてのパターンで、ベースクロックの上昇に伴ってフレームレートも上がっている。上昇率が最も高かったのは、OpenGLで解像度を800×600ドットに設定したケースだったが、逆に、Direct3Dで解像度を1024×768ドットに設定した場合は、フレームレートの伸びが最も低い。Direct3Dに設定した場合、CPUよりもビデオカードに負荷がかかるため、動作周波数の引き上げによるパフォーマンスアップの効果が比較的薄い。もちろん、解像度を上げるほどビデオカードの処理負担が増す。実際、Direct3Dでも800×600ドットに設定した時は、ベースクロックの上昇率とほぼ同じ割合でフレームレートが伸びている。

HALF-LIFEは「QUAKE Ⅱ」エンジンをベースにして開発されており、ビデオカードへの負荷は、最近の3Dゲームの中では低い方だ。例えば、「QUAKE Ⅲ ARENA」ではCPUのクロックを多少上げたとしても、HALF-LIFEほどフレームレートが上昇しないことが、過去のテスト結果で明らかになっている。つまり、HALF-LIFEを快適にプレイするためには、高クロックのCPUを使うのが望ましい、ということになる。このことは、11月号のAthlon特集の中でも説明している。

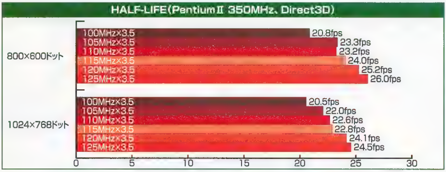
PentiumⅡやCeleron向けには最適な選択となるBE6-Ⅱ

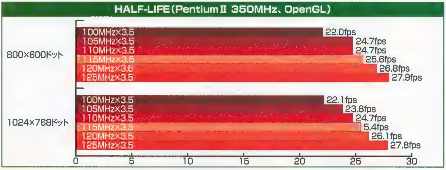
今回、PentiumIII 600B MHzが、デフォルトのベースクロックである133MHzで動作しない、という残念な結果となった。BE6-Ⅱがサポートする CPUの中にPentiumIII 600B MHzは入っていないのだが、133MHz×4.5＝600MHzの設定は可能なので、起動しないのは納得がいかない。しかし、テストに使用したマザーボードがまだサンプル版であったのが原因とも考えられる。記事編集の締切直前にBE6-Ⅱの製品版が入手できたので、PentiumIII 600B MHzを使って試したところ、ベースクロック127MHzまではWindows 98が問題なく起動した。ところが、HALF-LIFEの起動中にマシンがフリーズしてしまい、Timedemoの計測は行えなかった。可能性は低いが、今後、BIOSのアップデートなどでサポートされるのを期待したい。

現状では、ベースクロック 133MHzのPentiumIIIを使う場合、Apollo Pro 133／133Aを使うか、Intel820を待つしかない。ただし、BE6-Ⅱの究極ともいえる設定の多様さは非常に魅力的だ。既存のPentium ⅡやCeleronでクロックアップを楽しむには最適のマザーボードである。

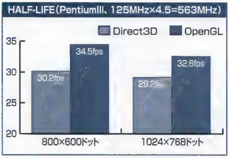


BE6-Ⅱより価格が低く抑えられているBF6。対応CPU、ベースクロック、クロック倍率などの基本的なスペックはほぼ同じだが、IDEポートがUltra ATA／33対応となっている。ただし、PCIスロットの数はBE6-Ⅱより多い6本である。実売価格は1万4,800〜1万7,500円





計測環境：マザーボード／BE6-Ⅱ、メモリー／PC133対応SDRAM 128MB、ビデオカード／Viper V770



計測環境：マザーボード／BE6-Ⅱ、メモリー／PC133対応SDRAM 128MB、ビデオカード／Viper V770

注　意　事　項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカーの保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。


MASCHINEN KRIEGER
Act 6



To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第2回 MA.K.に最適なゲームジャンルは？

今回は、MASCHINEN KRIEGER(通称、MA.K.)に最適なゲームジャンルを考察していく。本誌読者が、"MA.K.のゲーム"と聞いて思い浮かべるのはどんなジャンルだろうか？　まさかクイズゲームや恋愛シミュレーションだ、という読者はいないと思う(いや、そういうのがあってもいいかも)。やはり、3Dシューティングや戦略シミュレーションだろう。そこで、3Dシューティングと戦略シミュレーションの2種類の仮想ゲームを考えてみた。この中には、すでに読者から寄せられているアイデアもいくつか取り入れている。以下に掲載する仮想ゲーム案をたたき台にして、さらにさまざまなアイデアを提案していただきたい。

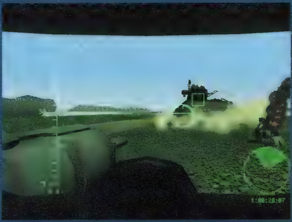
3Dシューティングタイプ

MA.K.を仮に3Dシューティングとした場合、プレイヤーが期待するのは、MA.K.に登場する装甲戦闘スーツを装着する感覚を味わうことではないだろうか。いわば、フライトシミュレーターの装甲戦闘スーツ版の側面を持つゲームになるだろう。

プレイヤーはスーツのパイロットとなり、偵察や拠点防衛、敵拠点の制圧などのさまざまなミッションをこなすことになる。P.K.A.やS.A.F.S.のパイロットになれば、ホルニッセやファルケ Ⅱによる飛行ミッションもあり得るだろう。

攻撃方法はレーザーガンなどの固定武装が基本だが、殴り合いも可能にするなど、自由度が高いものが望ましい。アクションも、ただ前後左右に走り回るだけでなく、かがんだり、障害物を飛び越えたりできれば最高だろう。例えば、"A.F.S.が敵のナッツロッカー(無人ホバー戦車)に飛び乗り、コンピュータハッチをこじ開けて内部を破壊、かく座させる"ということができれば、まさに"スーツシミュレーター"と呼べるものになるのではないだろうか？





ゲームプロジェクト対談
MA.K.をどんなゲームにするか？

前回に引き続いて、MA.K.の原作者、横山宏氏とゲームプロジェクトプログラマー、岡田学氏の対談を掲載する。今回は、横山氏がしびれるゲームの要素について熱く語っている。

『神は細部に宿る』

横山氏(以下、Y)　フォッケウルフの本があって、その中に当時の作戦の細かい内容が書いてあるんです。ある人が作戦を提唱して、まず、たくさん人を集めるんですよ。それで迎撃部隊を編成するのですが、最初に"一出撃一撃墜"っていう契約書にサインするんです。実際の戦争でさえそうだから、やっぱりこのゲームでもメールが届いて仕事忙しくても参加しなくてはいけないっていう(笑)、そういうのがけっこうしびれると思うなぁ。

岡田氏(以下、O)　じゃあ、模型を一生懸命作っている最中に、電話で「ちょっと人足りないんだよ」って呼び出されたり(笑)。

Y　でも、やっぱり現実の世界だと「あの〜ちょっとラーメン食ってるところ悪いんだけれども」とかなっちゃうから(笑)、メールできちんとした、文章の上にスタンプとか押してある命令書が届くってのがいいねぇ。

O　命令書にトップシークレットとかスタンプがぽんと押してあって。

Y　そうそう、それがけっこうしびれますよ。

O　どこそこに行けって言われて、なんか飛んでる最中に命令書開いたりすると、"攻撃目標はこの飛行場の格納庫"とかって書いてあったり。

Y　どういうところがしびれるかというと、ある日突然メールが来るんだけれども、そのメールの命令書のデザインや書かれている内容とか(がしっかり作ってあること)で「しびれる〜」って感じるんですよ。

O　ビジュアルは大切な要素ですよね。

Y　ですね。それとニュース映画も作らないといけないですね。

O　プロパガンダ映画とか？

Y　そうそう、負けててもね、うそなんだけど"大勝利"っていう(笑)。そういうのを作りたいプレイヤーもいると思うんです。それから航空機の整備工場をやりたいとかっていう人が出てきてもOKとかね。別に兵隊に限らず、私みたいに、ず〜っと機体塗っていたい人もいるでしょ(笑)。そんなのもできたらいいなぁ。

O　武器商人がやりたいとか(笑)。

Y　それと本当の戦争でいちばん多い、僚機や味方同士の誤射を防ぐための最初に行う味方識別のような機能は欲しいな。プレイヤーは普通画面を見ただけで敵味方を判断するけれど、それ以前に敵の電波周波数とかで識別するようなシステムもあって、慌て者が味方をハチの巣にするとか迷惑なことを防止するのも大事ですよね。

O　はい。その上で、味方識別信号出してるのに撃っちゃうプレイヤーもいると。

聞き手　こういったゲームで問題になることの一つに、パイロット視線だといちばん格好いい自機の姿が画面に現れないというジレンマがありますよね。そういった見え方に関してはどんな構想がありますか？

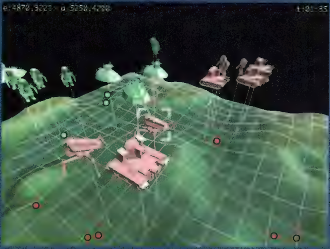
Y　私は3D画面を見ていて、酔って気持ち悪くなったりするんですけどね。まぁ、パイロットの視線とレーダーだけで。でも、味方の衛星があっても不思議ではないので、作戦前には地図が見られて。取りあえず、命令書にはその場所と、時間とが記載されているだけ。情

THE GAME PROJECT

戦略シミュレーションタイプ

年季の入ったMA.K.ファンならご存じのとおり、MA.K.の世界にはさまざまな兵器が存在し、それぞれに"ライバル"と言える兵器がある。MA.K.ゲームを仮に戦略シミュレーションにした場合、それら多数の個性的なユニットを指揮するだいご味を味わってみたい。

プレイヤーは、装甲戦闘スーツ中隊、戦車中隊、偵察中隊などの指揮官となり、ミッションを遂行する。自軍の拠点を防衛し、敵の拠点の制圧を行ない、傭兵軍は地球の独立を、シュトラール軍は地球の制圧を達成するのが目的となるだろう。ミッションには、バンドデシネ(BD)第1話や第4話のような、衛星軌道・月面上の戦闘も含みたい、というのは欲張り過ぎだろうか。



作戦指揮は、地形や保有するユニットによって工夫する必要がある。戦況の変化に応じて、各ユニットを適切に運用しなければならないだろう。

また、3Dグラフィックによる戦闘の描写ができ、ふかんだけでなく、ズームや特定のユニットからの視点が選択できるマルチビューなら、BDのストーリーを再現して楽しむことができるだろう。

そして、MA.K.の世界には鹵獲兵器や技術の争奪戦という要素もある。敵ユニットを完全破壊せずに捕獲できれば、自軍のユニットに組み込んだり、敵側の技術を盛り込んだ新兵器(傭兵軍の装甲戦闘機、ファルケや、シュトラール軍の装甲戦闘スーツ、メルジーネなど)の開発が可能になる。こんなところまで再現できれば、MA.K.の深い世界を楽しみながらプレイできるのではないだろうか。





募集要項

「私ならMA.K.をこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MA.K.豆知識 Vol.002 PKA Hシリーズ

地球自治権の獲得を目的とした傭兵軍側が突如前線に投入した戦闘装甲服AFS。これによって、それまでにない戦術概念を見せつけられたシュトラール国防軍戦時兵器開発局は、急きょX-P.K.A計画を軍当局に提示した。そこでAFSに対して機動力、火力を上回るべく出された仕様に沿って開発されたのがP.K.A(Panzer Kampf Anzug)シリーズである。P.K.Aは、前面を強化合成樹脂製のキャノピーとすることで、そのまま全翼型軽戦闘機PK-41のコクピットとすることができるという画期的な戦闘装甲服となる。また、そのPK-41とPKAの組み合わせは、その特異なスタイリングからホルニッセ(スズメバチ)と呼ばれた。主に地上陸軍の支援、及び、中・近距離戦闘を目的としていたため、PK-41自体には機関砲を搭載したが、スーツ自体には固定武装はなく、オプションでグレネードランチャーを装備したり、もしくはノイパンツァーファウストと呼ばれる使い捨ての携帯ロケット砲を常備するにとどまるなど非常に脆弱で、そのため、PK-41から降下後の地上戦は非常に苦戦を強いられた。

(関口　厳)

戦の制約ですね。

闘き手　衛星という話がありましたが、戦闘の舞台は地上のほかに月面も考えていますか?

Y　月面はそれこそちゃんとした写真を基に月面の地図を作成して絶対やりたいですね。

聞き手　地上とは別シナリオということですか?

Y　それはね、「健康診断を直ちに受けよ」っていうだけの命令がメールで来てね、メディカルセンター行ったらすぐに注射打たれて、カプセルに詰められて、月へ打ち上げられる。その中で睡眠学習で命令刷り込まれて、後は、ぽーんって戦場に放り込まれる。いいでしょ(笑)。

O　戦闘後、回収されないプレイヤーも出てくるわけです。宇宙で。

Y　つまりね、こういった"細かいことのディテールの積み上げ"で本当に面白い世界を作ることができるんですよ。俗に言う「真ん中に1本しんとなる設定がなければ駄目だ」ってのは、逆に私は思っていなくて、ディテールが面白くって、真ん中はあやふやというのが好きだし、説得力も生まれるんです。それに、プレイするみんなのそれぞれしびれるポイントって違うと思うんですよ。それこそ、良くできたCGを見るのが好きな人もいると思うし、知らない人と友達になるのが面白いって人もいるわけですよね。それに知らない人に意地悪したり、けんかしたいって困った人も絶対いるわけじゃないですか。そういう人たちでも楽しめるのがいいと思うなあ。困ったプレイヤーがいても面白いですよ(笑)。

聞き手　つまり、そういった細かいところまで一つ一つ実現することによって、シミュレーターとなるわけですね。

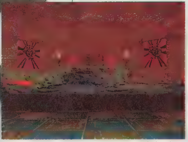
Y　ですね。しかし、結論として、これだけいい大人が集まってくだらないアイデアしか出ないってのがいいですなあ。そうやってバカみたいなアイデアから面白いものってのができるのも確かだけどね。

聞き手:関口　厳(Bomvol&Zionel)

本誌連載のMA.K.バンドデシネについて詳しく知りたい方は、MA.K. B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

Norrathの

EQファン待望の新Zoneがついに登場した。Temple of Solusek Roと名付けられたこのZoneは、ダンジョンではなくクエストの宝庫であった。また、同時にCazic-Thuleの名物アイテムであったRubiciteシリーズの入手が不可能になり、各職業専用の防具が手に入るクエストが続々と追加されている。本連載では、これらの情報を数回に分けて追跡していくことにする。今回は、現在判明しているBRDと専業魔法使い用のクエストを中心に紹介していこう。　文／下村隆善



Temple of Solusek Roは、Zoneとしては非常に小さく、数分あれば1周できてしまう広さだ。そのため、オープン当初はクエスト内容を尋ねるメッセージが辺り一面に飛び交い、すさまじい喧騒となっていた



静寂を好むなぞの人物Tazgar。Hailを連打するプレイヤーに対する開発者のいたずらなのか、さらなるなぞが何か隠されているのか、現在のところ不明だ



…ャラクターを作成し、実際にHailと声を…みた。メッセージを確認すると、本当にFactionを失っていることが分かる

クエストの宝庫 Temple of Solusek Roが稼働開始

Temple of Solusek Roの追加は、Rubiciteシリーズ廃止に伴う多数の新クエストとも連動しており、Norrath全体に影響を与える、予想以上の大きな変更となっている。今回は、Temple of Solusek Roの利用上の注意点と新クエスト群の概要を併せて解説していこう。

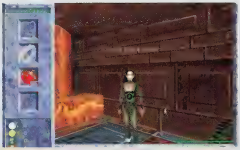
Temple of Solusek Ro その詳細と注意点

Solusek's Eye やNagafen's Lairを訪れたことのあるプレイヤーは知っていると思うが、Lavastorm Mountainの北側には、以前からもう一つ、別のZoneへの入り口が用意されていた。ここが、Temple of Solusek Ro(soltemple)である。内部は名前のとおり寺院となっており、クエストを与えてくれるNPCが多数いるだけで、いわゆるモンスターは存在しない。

どの種族であっても安全なZoneであるが、一点だけ注意すべきことがある。多くのプレイヤーは、クエストを受けるため、そこら中のNPCに「Hail」と声を掛けまくることだろう。しかし、隠し通路の奥にいるTazgarというEfreetiにだけは、話し掛けてはいけない。彼に声を掛けるとTemple of Solusek RoのFactionが下がり、何度も繰り返しているうちに、Zone内の全NPCからKoSの状態になってしまうのだ。当然、クエストも受けられなくなるため、じゅうぶん注意してほしい。

新Zone追加に伴って登場した各職業専用防具クエスト

EQをプレイしたことがあれば、赤い色のプレート防具(Rubicite)を見たことがない人はいないだろう。Rubiciteシリーズは、頭から足まで一式そろえることのできる数少ないマジック防具であり、性能的にも申し分ない防具である。そのため、入手先であるダンジョ

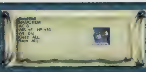


今回導入されたクエストの大半が、必要なアイテムを集めて渡すだけというシンプルな仕組みになっている。英会話が苦手な人でも容易に達成できるので、気に入ったアイテムがあったら挑戦してみるとよいだろう

新着アイテム情報

Reed Belt　Pearl Kedge Totem

どちらも、回復系の職業のプレイヤーには非常に魅力的な品である。Reed Beltは、今まで発見されているBeltの中で唯一WISが上がるアイテム。Pearl Kedge TotemはSTRがマイナスされるが、それに見合うだけの性能を持っている。どちらも、同一のNPCから手に入れることが可能なので、キャンプをして入手しようという気にさせてくれる。

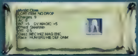




入手先：Dagnor's CauldronのBilge Farfathomより

Mystic Cloak

専業魔法使いのCloakと言えば、Solusek's Eyeで手に入るMolten Cloak(AC4、WIS+4、INT+4)が有名だが、さらに良い品が発見された。これは、Najenaに新たに追加されたクエストで、地下牢にいるLinara Parloneを助け出すという内容になっている。アイテム自体は、彼女の無事を両親に報告することで手に入れることができる。もしも行き詰まったら、Felwithe、Erudin Palace、Estate of Unrestを訪れて、情報を集めよう。



入手先：NajenaのLinara Parlone救出クエストより

街角から

EVERQUEST定点観測

ンCazic-Thuleでは、レベル30以上の冒険者が常にアイテム出現ポイントでキャンプしており、長い順番待ちや、Kill Stealなどの問題が続出していた。これに対し、システム側が出した答えが、各職業専用の防具クエストである。

各職業専用の防具クエストとは、以前紹介したWAR専用のCrafted Armorクエストを思い浮かべてもらえば分かりやすい。各パーツごとに、Norrathの各地に散らばっている複数のクエストアイテムを集めてくる仕掛けになっているのだ。新クエストは、Rubiciteを使用することができた各職業に向けて用意されたものだが、Temple of Solusek Ro独自のクエストも少なくない。それらは主に専業魔法使い用のクエストで、防具だけでなく武器もいくつか用意されている。

簡単にまとめると、BRD／CLR／ENC／MAG／NEC／WIZのクエストは、Temple of Solusek Roで受けることができる。ROGは、以前Rubiciteを持っていたCazic-TuleのNPCから戦利品として専用防具を得られる。その他の職業は、Norrathの各地でクエストが受けられるようになっているのだ。

賛否両論が飛び交う新クエストの問題点

今回の大幅な変更は、追加された新防具の外観が各職業独特のものである点や、特定個所へのプレイヤーの集中を避けるという意味でおおむね好評だが、不満の声がないわけではない。多数のプレイヤーが指摘する問題点についても触れておこう。

大きな問題点は、各職業によってクエストアイテムを入手する際の難易度が大きく異なり、不公平ではないかという指摘である。また、根本的な問題とも言えるが、新クエストが追加されてもクエストアイテム獲得のためのキャンプが相変わらず困難であり、改善された気がしないという声も少なくない。

筆者の私見を追加させてもらうと、各職業専用クエストは、パーティーを組んで遊ぶには適さないアイテム探しが多く、味気ないと感じた。例えば、地面にアイテムが出現するのをじっと待つだけ（それも、6時間以上？）というケースや、トラッキングのスキルが必須で、メンバーはじっと待機せざるをえないようなケース。このあたりについては、今後のバランス調整に大いに期待したいところだ。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Emoteに新アニメーションが追加

テストサーバーではすでに実装されていたが、先月号で紹介した新Emoteに新たなアニメーションが加えられている。思わず吹き出してしまうようなユニークな動きもあり、言葉以外に感情を豊かに表現することが可能になる。日々のプレイの潤滑油として使っていこう。


shrug（肩をすくめる）



grovel（ひれ伏す）


dance（踊る）

知っておくとためになる新クエスト関連の豆知識

①新たに追加されたNPC shadowed man

パッチ以前から、shadowed manというNPCがひそかに追加されていた。このshadowed manはTemple of Solusek Roの敵として設定されており、多くのクエストに必要なアイテムを所持している。レベルは25前後だが、通常4、5体がリンクしているため、倒すには30前後のパーティーがお勧めである。shadowed manは、現在確認できているだけでもWest Commonlands／Lavastorm Mountains／Nektulos Forest／Kithicor Forest／South Karana／Lesser Faydarkと、多数のZoneに存在する。レベル30代後半でも経験値が得られるので、新たなハンティングの対象としても悪くない存在だ。



②クエストアイテムに関する諸注意

まず、Crafted Armorのクエストと同様に、必要となるアイテムの大半がNo Drop（譲渡不可）となっている。そのため、アイテムを拾う際は事前に確認し、必要な職業の人に行き渡るよう心がけたい。また、クエストアイテムの中には、名前がまったく同じものがいくつか存在する。Identifyの魔法が使えない職業の人は必ず記録を取り、混ざらないように気を付けたい。加えて、shadowed manから得られるアイテムは、ログアウトすると消えてしまう特殊なものが多い。Patch of Shadowなど、アイテムの名前にShadowという文字が入っていたら、消えてしまう可能性が高いと考えよう。

③クエストアイテムの中には外観がユニークなものも

膨大な数のクエストアイテムの中には、装備が可能で、さらに外観がユニークなものがある。Broom（ほうき）などは良い例で、外観にこだわる人にはたまらないアイテムも少なくない。パーティーメンバーのクエストアイテム探しのついでに、いろいろなアイテムをチェックしてみると良いだろう。









第1回

各職業専用の新クエスト詳細

大規模な変更が行われたため、原稿執筆時点では機能していないクエストがあったり、必要なアイテムが変わったりと、随時修正が行われているというのが実情だ。そのため、実際にクエストを行うときは、必ず自分の目でその内容を確認してほしい。今回は、Temple of Solusek Roで受けられる、BRDと専業魔法使い系のクエストの詳細を解説しよう。

BRDのクエスト

クエストを与えてくれるNPC:Cryssia StardreamerとWalthin Fireweaver

BRDのクエストに必要なアイテムは比較的集めやすく、手に入る専用防具の色もかなり目立つものとなっている。Rubiciteの代用品としては性能的にもじゅうぶんで、各種耐性とCHAが上がる点が特にありがたい。

クエスト実行時の注意点としては、Lambentという名前の付いた何種類かの特殊な宝石が必要になることが挙げられる。このLambentという宝石は、Lambent Stoneとそれぞれに対応した宝石を一緒にして、Temple of Solusek RoにいるNPCに渡すことで交換してもらうことができる。Lambent StoneはHill GiantやSand Giant、Griffonなどから手に入れることができるが、Lore Itemなので、まめに交換してもらいに行く必要があるだろう。

なお、Walthin FireweaverはBRD専用武器についてのクエストを持っているようだが、今はまだ実装されていない。現在までに、BRDの専用武器は発見されていないので、非常に興味深いところだ。



手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Lambent Helm	Opoline Helm	deepwater goblin	Oasis of Marrなど
AC 13/WT 3.8	Mudwater Rune	lizard fanatic	Cazic-Thule
CHA+3/INT+5	Lambent Star Ruby	Star Ruby2個とLambent StoneをGenniに渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Bracers	Dark Boned Bracelet	greater dark boned skeleton	Estate of Unrest
AC 9/WT 2.5	Griffenne Charm	griffenne	North Karana
STR+4/CHA+1	Lambent Fire Opal	Fire Opal2個とLambent StoneをOrstormに渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Vambraces	Fiery Vambraces	solusek champion	Solusek's Eye
AC 11/WT 3.5	Rune of the One Eye(top)	Choon	West Karana
CHA+1/SV ALL+2	Lambent Sapphire	Sapphire2個とLambent StoneをGardem渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Gauntlets	Shin Gauntlets	froglok shin knight	Upper Guk
AC 12/WT 2.8	Black Silk Gloves	deathly usher	Castle Mistmoore
DEX+5/CHA+1	Lambent Star Ruby	Star Ruby2個とLambent StoneをGenniに渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Breastplate	Basalt Carapace	basalt gargoyle	Lower Guk
AC 20/WT 5.8	Gypsy Lute	gypsy musician	Castle Mistmoore
STA+5/CHA+1/HP+25	Lambent Ruby	Ruby2個とLambent StoneをVilissiaに渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Greaves	Icy Greaves	elite goblin guard	Permafrost Keep
AC 13/WT 4.0	Shin Greaves	shin ghoul knight	Lower Guk
CHA+1/AGI+5	Lambent Fire Opal	Fire Opal2個とLambent StoneをOrstormに渡す	Temple of Solusek Ro
Lambent Boots	Firewalker Boots	solusek mage	Solusek's Eye
AC11/WT 3.5	Rune of the One Eye(middle)	Froon	West Karana
CHA+1/SV ALL+2	Lambent Sapphire	Sapphire2個とLambent StoneをGardem渡す	Temple of Solusek Ro

BRD専用防具一式を付けた姿(Helmを除く)。MithrilシリーズやPlane of FearのPAL用防具と比べると、一段と濃い青色となっているので、一目でBRDだと見分けることができる

ENCのクエスト

クエストを与えてくれるNPC:SultinとRomar Sunto

ENCのクエストで手に入るIncandescent Maskは性能も優れており、評判の良いアイテムとなっている。一方、Rod of Insidious Glamourは、クエスト好きなプレイヤーから注目を集めていたアイテムだ。導入当初は、ENC以外でも使用できるという夢のようなアイテムだったが、途中で修正が加えられてしまった。そもそも、ENCはAllianceの呪文を持っているので、このような方向で修正されてしまったのは残念でならない。このほかにも、49レベルの呪文Tashaniaが得られるクエストもある。



新クエスト導入に伴い、以前は存在しなかったNPCがいくつも追加されている。これはその一例で、Upper GukのTempusの隣にskleton monkが出現するようになっている

手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Incandescent Wand	Pouch of Silver Dust	dusty werebat	Estate of Unrest
1H Blunt/DMG 5/Delay 25	Silver Wand	silvered guard	Cazic-Thule
WT 1.0	※Silver Wandは順番に2回Enchantしてもらう必要がある		
AC 3/DEX+2/SV MAGIC+5	第①段階:North KaranaにいるGypsy、Ezmirellaに50gpと一緒にSilver Wandを渡す		
Effect:Color Shif	第②段階:Erudinの図書館にいるRaine Beterialに50gpといっしょにSilver Wandを渡す		
Incandescent Mask	Glowing Mask	skeleton monk	Upper Guk
AC:3	Runes of Fortune	Enynti(Dark Elf)	Castle Mistmoore
WT 0.4/※MNK装備可能	Runes of Fortune	Mizr N`Marより50gpで購入	Neriak
CHA+7/INT+5	Runes of Fortune	Madam Serenaより50gpで購入	South Qeynos
Rod of Insidious Glamour	Golden Rod	froglok priest	Upper Guk
1H Blunt/DMG 6/Delay 30	Shining Stone	shadowed man	—
WT 4.0	※Shining Stoneは順番に2回Enchantしてもらう必要がある		
AC 2/CHA+12	第①段階:Rathe MountainsにいるGypsy、Cynthiaに50gpと一緒にShining Stoneを渡す		
Effect:Alliance	第②段階:HighKeepにいるTarn Visilinに50gpと一緒にShining Stoneを渡す		
Incandescent Gloves	Glowing Gloves	shadowed man	—
AC 6	Radiant Gloves	radiant	Cazic-Thule
WT 1.5	Gleaming gloves	Tam VislinにBloodstoneを渡す	Highkeep
STR+3/CHA+3/AGI+3/MANA+3	Enchanted Gloves	Tizinaから50gpで購入	Lavastorm Mountains

ほかの職業に関連した新クエストは?

今回詳しく説明できたのは、わずか五つの職業のクエストだけである。その他の職業に関するクエストについても、手短に紹介しておこう。



本文では触れていないが、既存のアイテムのいくつかは入手方法が変更されている。Journeyman Bootsなどがその一例で、Mountain of RatheにいるHasten Bootstrutterから与えられるクエストで入手できる

CLR

パターンとしては、クエストに必要なアイテムの一部が地面に落ちているという場合が多く、再出現までの間隔が長いこともあって、多くのCLRプレイヤーを悩ませている。防具に加え、盾と武器のクエストがすでに確認されている。防具の外観は薄い金色のプレートで、なかなか格好が良い。

クエストが発生する場所:
Temple of Solusek Ro
得られるアイテム:防具一式と武器、盾

DRU

不思議なことに、Evil属性のDruidがいることで有名だった場所に、クエストに関連するNPCが設置された。専用のScimterとつえが手に入るとされているが、どちらのクエストも超レア級のアイテムを集めなければならない。また、prickly pearsという名のアイテムを欲しがっているNPCがおり、別のクエストが存在しているようだ。

クエストが発生する場所:
Mountain of Rathe(5090,1720付近)
得られるアイテム:武器2点

MNK

South KaranaにはBrother Qwinn、Mountain of RatheにはBrother ZephylというNPCがまれに出現する。2人から依頼されたクエストを遂行すると、MNK用の防具の材料が得られるようだ。この材料にはBardの歌(巻物)も必要だといわれており、出来上がった防具には特殊な効果が付与されているのではないかと期待されている。

クエストが発生する場所:
South KaranaとMountain of Rathe
得られるアイテム:防具1点

MAGのクエスト

クエストを与えてくれるNPC：JoyceとVira

MAGには全部で八つのクエストが用意されているのだが、現在実行できるのは半分だけである。Robeの外観がユニークである点以外は、性能的にもやや見劣りするので、残る四つのクエストに期待したいところだ(うわさでは、それぞれFire／Earth／Water／Windの属性を持つ武器であるらしい)。

ちなみに、Earthen Bootsのクエストアイテム、Solid Bootsを持つfloglok tonta knightは、通常のton knightではなく、新たに追加されたNPCである。Upper Gukにて、froglok squierのいる地点よりも入り口近くを探してみてほしい。

Clay Braceletに必要なクエストアイテムは名称がすべて似ていて、かなり紛らわしい。このアイテムを持つGnomeのNPCも、頭文字以外まったく同じであるのは悩ましいところ



手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Clay BraceletC (No Drop)	Runes of Clay(top)	Findlegrob	Mountain of Rathe
AC 4／WT 1.0	Runes of Clay(left)	Sindlegrob	Mountain of Rathe
SV MAGIC+5	Runes of Clay(right)	Bindlegrob	Mountain of Rathe
Effect:Eye of Zoom	Runes of Clay(bottom)	goblin headmaster	Ocean of Tears
Earthen Boots (No Drop)	Stone Marker	glyphed guard	Castle Mistmoore
AC 5／WT 2.0	Heart of Stone	stone skeleton	Lake Rathetear
STA+5／HP+15	Soiled Boots	froglok tonta knight	Upper Guk
Effect:Invisibility versus Animal	Catseye Agate	町で購入可能	
Circlet of Mist (No Drop)	Globe of Mist	festering hag in unrest	Estate of Unrest
AC 5	Water Ring	aqua goblin tidal lord	Dagnor's Cauldron
WT 0.1	Ring of Evoluoy	large alligator	Cazic-Thule
WIS+3／INT+3／AGI+3	Sapphire	町で購入可能	—
Robe of the Elements	Fire Goblin Skin	fire goblin	Solusek's Eye
AC 9／WT 3.5	Frost Goblin Skin	ice goblin elite guard	Permafrost Keep
INT+4／SV FIRE、COLD+5	Twice-Woven Cloak	faerie guard	Lesser Faydark

NECのクエスト

クエストを与えてくれるNPC：SyllinaとVurgo

NECのクエストは、専業魔法使いの中では外観が変わるアイテムが得られるため、好評である。The Harvesterは武器ではないが、かまの形をした手に持つアイテム。Word of Darknessは、開いた本のグラフィックを持つユニークなアイテムである。ほかの三つは外観が黒になる防具だ。

クエスト実行に必要なShadow Silkは、Tailoringのスキルで作成できる特殊なアイテムである。作成難易度はそれほど高くないようだが、専門の職人を探した方が無難だろう。Globe of Shadowを持つfloglok nokta shamanは、Lower GukのLiveサイド入り口近くに出現場所がある。

Shadow Silkのレシピ(Tailoring)	Shadow Silk	Large Shadow Silk	Inky Silk
Silk Swatch	1	1	1
Shadow Wolf Pelt	1	2	1
Scroll of Gather Shadows	1	1	2



モ[illegible]な[illegible]を持った[illegible]NECの雰囲気にマッチした外観で、薄暗いZoneで出会うと、ぞくっとさせられる

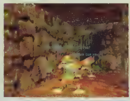
手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Shadow Bound Boots	Scepter	地面から拾う	Lower Guk
AC 5	Hand of Shadow	shadowed man	—
HP+15／MANA+15	Skeletal Finger	giant skeleton	Mountain of Rathe
WT 1.2	Inky Silk	Tailoringにより作成	
Shadow Bound Gloves	Sceptre of Tears	Ssynthiのクエストより	Castle Mistmoore
AC 6	Eye of Shadow	shadowed man	
WT 0.7	Skeletal Toe	giant skeleton	Mountain of Rathe
STR+3／DEX+3／INT+3／MANA+3	Shadow Silk	Tailoringにより作成	—
Robe of Enshroudment	Werebat Wing	werebat	Estate of Unrest
AC 9	Mask of Shadow	shadowed man	
WT 3.5	Globe of Shadow	froglok nokta shaman	Upper Guk
INT+4／AGI+4／SV FIRE、COLD+4	Large Shadow Silk	Tailoringにより作成	—
The Harvester	Fungus Eye	mortuary fungus	Estate of Unrest
AC 4／WT 8.0／STR+5／CHA-5／INT+5	Shadowed Scythe	shadowed man	
Effect:Deadeye	Shadowed Knife	goblin headmaster	Ocean of Tears
Word of Darkness (No Drop)	Shadowd Book	shadowed man	—
WT 0.4	Book of Frost	icy goblin	Permafrost Keep
MANA+45	Book of Darkness	Cyanelle	Lake Rathetear
Effect:Allure of Death	注)三つをまとめて渡すわけではない。また、30ppが必要		

WIZのクエスト

クエストを与えてくれるNPC：GardernとVilissia

WIZには五つのクエストがあり、すべて実行可能である。防具に関しては、レベル30代のWIZにぴったりの、なかなか良い品がそろっている。ただし、Runescale Cloakに関しては、ほぼ同時期に導入されたクエストで手に入るMystic Cloakという対抗馬があることに注意。

クエスト実行時の注意点としては、以下のとおり。Staff of Temperate Fluxの入手には、別のクエストで得られるDarkwood Staffが必要となる。これは、Romar SuntoにLanbent Stoneを渡すことで手に入るアイテムだ。また、Tishans Kiltのクエストは、通常のクエストと手順が異なる。これは、まとめてアイテムを渡すのではなく、一つずつ渡していくことで次に必要なアイテムが徐々に判明していく仕組みになっており、最後にはEverfrost peekの有名人、Karg Icebargの兄弟も登場する。それにしても、Icebarg兄弟はどうにも短命となる運命にあるようだ。



Tishans Kiltに必要なBarbarian Headsは、このfroglok shinta warriorから得られる。場所はUpper Gukで、Ghoulサイト入り口からLiveサイト入り口へ向かう途中の袋小路。Upper Gukには[illegible]ta、tonta、noktaと3種類のfroglokが追加されている

手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Staff of Temperate Flux (No Drop)	Heart of Fire	inferno goblin wizard	Solusek's Eye
1H Blunt／DMG 6／Delay 30／WT 4.0	Heart of Frost	goblin wizard	Permafrost Keep
SV FIRE+5／SV COLD+5	Rod of Bone	stone skeleton	Lake Rathetear
Effect:LowerElement	Staff of Ro(Darkwood Staff)	別クエストで入手	Temple of Solusek Ro
Weeping Wand (No Drop)	Silver Wand	silvered guard	Cazic Thule
1H Blunt／DMG 5／Delay 25	Bloodback Wand	giant skeleton	Mountain of Rathe
WT 1.0	Sceptre of Tears	Ssynthiのクエストより	Castle Mistmoore
AC 3／INT+3	Twice-Woven Cloak	faerie guard	Lesser Faydark
Acumen Mask	Glowing Mask from	skeleton monk	Upper Guk
AC 4／WT 0.5	Patch of Shadow	shadowed man	
INT+5／WIS+2	Darkbone Skull	greater dark boned skelton	Estate of Unrest
Effect:Gaze	Bonechipped Mask	goblin headmaster	Ocean of Tears
Runescale Cloak (No Drop)	Lizardscale Cloak	Tae Ew Templar	Cazic-Thule
AC 5	Runes of Scale	saltwater crocodiles	Upper Guk
WT 2.0	Runes of Scale	deepwater crocodile	Oasis of Marr
INT+3／AGI+3／SV DISEASE、POISON+5	Runes of Scale	firescale crocodiles	Lavastorm Mountains
Tishans Kilt	Shadowed Ball	shadowed man	
AC 5	Barbarian Head	froglok shinta warrior	Upper Guk
WT 0.8	Warthread Kilt	Marta Iceberg	Permafrost Keep
STR+4／AGI+4／HP+20	注：集めるアイテムは上記の通りだが、実際には三つをまとめて渡すわけではない		

PAL

得られる防具がNo Drop属性であり、クエスト達成にはSmithingのスキルを必要とする。また、外観が市販品(銀色のプレート)と変わらないなど、プレイヤーから不満の声が爆発している。防具作成に必要となるSmithingのスキル値は100前後とうわさされており、これを機会に、自ら職人としての腕を磨き始めたプレイヤーも少なくない。

クエストが発生する場所：
Mountain of Rathe(2940,−820付近)
得られるアイテム：
Armor of Roシリーズの防具一式

RNG

Kithicor Forestの北西部にはRNGギルドの小屋があり、ここに新たなクエストを持つNPCがいる。必要となるアイテムは、フィールドに出現してさまようタイプのNPCが持っているケースが多く、Trackingのスキルを駆使して探し出さねばならない。手に入る防具の外観は緑のチェイン。

クエストが発生する場所：
Kithicor Forest(1455,2315付近)
得られるアイテム：
Ivy Etchedシリーズの防具一式

SHD

得られる防具は黒のプレートの外観を持ち、中には濃い赤のパーツも存在する。面白いことに、クエストを与えてくれるNPCはダンジョン内部におり、1人はCastle Mistmooreの墓場の地下室、もう1人はNajenalはDrelznaの部屋にいる。必要となるクエストアイテムの中には、QeynosやFreeportの衛兵を倒して手に入れるものもあり、SHDらしさを感じさせる。

クエストが発生する場所：
Castle MistmooreとNajena
得られるアイテム：
Darkforgeシリーズの防具一式

SHM

South KaranaからLake Rathethearへ入り、右の壁沿いに進むとBarbarianの集落がある。SHMのクエストはここで受けることができる。RNGやROGの新防具は外観がチェインとなっているが、SHMはプレートなのが大きな特徴(色は暗めの緑)。また、BRDクエストのように独特な宝石(SHMの場合はDufrenite)が必要となる。

クエストが発生する場所：
Lake Rathetear(255,2210付近)
得られるアイテム：
Totemicシリーズの防具一式

QUAKE 定点観測

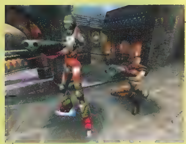
I M P U L

「QUAKE Ⅲ ARENA」の発売もいよいよ間近に迫り、QUAKE界の動きも活発化している。今回は発売直前特別企画として、日本の主だったQUAKERにアンケートを取ってみた。

文／tkl、i pooh、編集部

製品版QUAKE Ⅲの発売直前最新情報

「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)は、日本では12月上旬に発売される。当初の予定から2週間ほど延期されてしまったわけだが、その代わりid Software社から製品版の仕様がかなり詳しく発表されている。そこで、各項目ごとに最新情報をお伝えしよう。



左のプレイヤーの、光っている足元に注目だ。これは何かのアイテムの効果なのだろうか?

アイテム

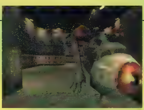
現在のところ、登場するアイテムは以下の3種類だ。

Quad Damage:おなじみの攻撃力倍増アイテム。与えるダメージ量が従来の4倍から3倍に軽減されている

Speed:取ると移動スピードを上げることができる。武器の連射速度が上がるわけではないようだ

Battle Suit:爆風によるダメージを受け付けず、直撃されない限りダメージを受けない。直撃時もダメージを軽減するので、Rocket Launcherを使用する敵に対して戦闘を有利に運べる

モデル



間近で見ると相当グロテスクなOrbbモデル。しかし、この異様さとインパクトが多くのQUAKERに支持されるかも

製品版に含まれるプレイヤーモデルは20種類と多い。スキンも全部で71種類が用意される。チーム戦用に各モデル最低2種類スキンがあるとすると、モデル一つにつき2～4種類のバリエーションがあるようだ。

ちなみに、当初の発表にあったクラス制(Heavy、Lightなどモデルによってクラス分けされ、移動速度や攻撃力に違いが出る)は結局導入されなくなったが、その名残として、敵に倒されたときのアニメーションパターンがクラスごとに違うようになる。例えば、元Heavyクラスだったモデルはその場にズシンと倒れるが、元Lightクラスはこなごなに吹っ飛んでしまう。なお、このアニメーションの違いは敵に倒された場合だけで、高い場所から落ちたときなどには出ないようだ。

武器

テスト版のLightning Gunは、振り向きの追従が遅いなど、「QUAKE」とは違う感覚の武器になっていたが、製品版ではほぼ同じ仕上がりになる(ソースコード上ではまったく違う形になっているが)。QUAKEとの違いは、ダメージが低くなったことと、初期のCellが15から100になったことぐらいだ。

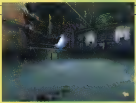
また、Grenade Launcherもテスト版から相当変化が加えられたようだ(この武器はテスト版で通常は登場しないものの、チートコマンドなどによって使用できた)。「QUAKE Ⅱ」で散々こき下ろされた効果音も、各ゲームサイトを見るとかなり評判がいい。



武器は個性的、かつQUAKEらしいものが出そろった。それぞれの調整もかなりうまくいっているようだ

BFG10Kも、Grenade Launcherと同様にテスト版でコマンドを入力すると利用できたが、製品版でもほぼ同じものになるようだ。ただし、使用できるマップはかなり限られている。

マップ



製品版には40前後のマップが付属するようだ。これまでどおりの質の高いデザインを期待したい

QUAKEのようなゴシック調、QUAKE Ⅱのようなスペース調、ハイテク調の3種類のデザインがあり、これがQUAKE Ⅲのオリジナルマップとして合計31種類用意される。

さらに、QUAKEとQUAKE Ⅱに登場したマップで人気の高かったデスマッチ用や1 on 1用、CTF用のマップが数種類ずつボーナスとして付く予定だ。

Bot

製品版で実装されるBotは、挙動の基本となる知能、行動、九つの武器の使用割合などの設定項目が47種類用意されており、かなり細部にわたって決定可能になっている。また、1枚のマップにつきBot用の巡回ルートが4通り用意されていて、Botは状況に応じてその中でいちばんいいルートを計算して行動する。ちなみに、このルートの中には隠し部屋も含まれているので、Botの行動を観察していれば、マップの研究に役立つかもしれない。なお、CTFなどのチーム戦もサポートされていて、Botに「旗を守れ」などの命令を下すことが可能だ。

現在は、より人間に近い挙動をするためのロジックも開発しているということだ。

ゲームインターフェース

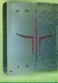
「ClanRing」「QWRing」「GX Mod」など、いわゆる試合用モジュールに採用されていたコンペティションモード(カウントダウンによって全員が一斉にゲームを始める)が、QUAKE Ⅲでは標準装備されるようだ。また、通常はサーバー管理者でないと行えないマップの変更も、ほかのプレイヤーの同意を得られれば、プレイヤー側から行えるようになる。

さらに、悪質なプレイヤーを発見してサーバーから強制退出させる機能も装備される。ただし、QWRingなどに代表される、チェイスカメラモード時にマップごとの見所に固定カメラを設置して切り替えるような機能はないようだ。スコア一覧も改良されて、各プレイヤーの接続時間が表示される。

通なQUAKER養成コラム

ファン垂ぜんの限定パッケージ

アメリカでは、QUAKE Ⅲの初期出荷限定版として、缶ケース入りのパッケージ「Elite Edition」が販売される。出荷本数は3万本で、現在は海外の通販サイトなどでその姿を拝むことができる。通常版と異なるのは箱だけで、中身についてはまったく同じだ。



残念ながら日本での発売予定はない上、アメリカでさえ品薄が予想されるため、直輸入店でもほとんど入荷されないだろう。どうしても欲しい場合は、自ら海外通販をするしかない。

EBWorld.com
http://www.ebworld.com/

QUAKE Ⅲの世界をさらに広げるテスト版ユーザーマップTips

QUAKE Ⅲテスト版（以下、Q3T）Ver.1.08では、プレイできるマップはたったの3種類。これに飽きてしまったプレイヤーも多いらしく、新しいマップを作成して配布する動きが海外／国内を問わず活発だ。今回は、このユーザーマップをQ3T Ver.1.08で使う方法を紹介しよう。製品版でもそのまま使えるか、対応させた修正版が配布されるだろうから、この情報は役に立つはずだ。

ユーザーマップの導入方法

① Webサイトから導入したいマップのデータを入手。圧縮してある場合は解凍する。Q3Tのマップファイルは「.bsp」という拡張子で表される

② Q3Tがインストールされたディレクトリにある「demoq3」フォルダを「baseq3」にリネーム

③ 下のような内容が書かれた「productid.txt」というファイルを作成して、「baseq3」の中に置く

④「baseq3」の中に「maps」というフォルダを作成。その中に目的のマップファイルをコピー

⑤ゲームを起動し、コンソールから以下のように入力すればOK

map マップファイル名

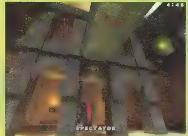
productid.txtの内容

The contents of this file are copyright 1999 Id Software, and may not be duplicated except during a licensed installation of the full commercial version of Quake 3:Arena

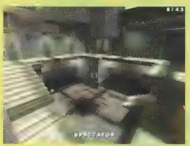
お勧めのユーザーマップ

The Keep

Thred氏制作のマップで、同氏のサイト「Thred's Mapping Page」（下欄参照）で配布されている。かなりの広さで多人数でも対戦可能のため、チーム戦などには適してる。逆に、2～3人程度では動き疲れてしまうかもしれない。Quad Damageの両側にある大部屋二つが主戦場になるだろう。



Quad Damageがこの小部屋に置かれている。この両側にある大部屋二つにも強力なアイテムがあるため、戦場はこの辺りに集中するだろう



高低による差もきちんと考慮して作られている。下に強力なアイテムがあるが、取りに行こうとすると上から狙われやすくなってしまう。ここでも攻防が展開されるわけだ

The Wasp Jar

nil氏制作による中規模のマップで、「Saco's Q3AT Map Page」（下欄参照）などで入手可能。部屋同士を連結する通路が特徴だ。Grenade LauncherとInvisibilityが配置されているのも売り。センスの良さが感じられる構成で、少し狭いかもしれないが、統一された雰囲気で戦いやすいマップと言える。



らせんを描いた階段がこのマップの特徴だ。ここでの攻防は、階段の形を"指で覚えて"いるかどうかが非常に重要となる



1階から2階へ登れる階段は限られた場所にしかない。上下どちらの道を進むかによって、戦闘の展開がかなり変わってくる

マップデータ&便利ツールはここで入手できる

Masher's Quake3 Maps

URL：http://www.psychonomix.de/masher/index.shtml

制作方法やツールも紹介されているマップ総合サイト。マップも画像付きで紹介されている

Thred's Mapping Page

URL：http://members.xoom.com/KenATT/

The Keepの制作者Thred氏のページ。氏が作ったマップや、制作中の画面などが数点紹介されている

MapZone

URL：http://mapzone.gamedesign.net/

マップの総合サイト。マップの紹介やレビュー、制作方法について語られている

Saco's Q3AT Map Page

URL：http://momo：piyo.com/saco/index.htm

Saco氏が制作したマップが公開されている日本語サイト。また、ユーザーマップのサーバー情報や関連ニュースもある



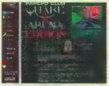


q3saco1

PAPEPO CLUB

URL：http://www.mediawars.ne.jp/~papepo/

PAPEPO氏による日本語のQUAKE Ⅲ総合サイト。ユーザーマップの使い方やスキンなどを取り扱っている





pq3m1b

MASTABA'S Page

URL：http://personal.lig.bellsouth.net/lig/d/f/dfrey/

「QUAKE Ⅱ」のマップをQ3T用に変換するソフト「Q2toQ3T」が公開されている

発売直前特別アンケート
日本の代表的QUAKERが見た「Ⅲ」

QUAKE Ⅲ発売を目前に控えて、国内の関連サイトも過熱状態だ。日夜製品版に関する情報が飛び交い、掲示板はユーザーたちの期待の声に満ちている。そこで、日本のQUAKEシーンを支えているQUAKERたちにアンケートを実施し、彼らが持つ印象や製品版に望むことを聞いてみた。



今回最も多かった不満は「シングルマップが無い」というものだ。確かにシングルプレイのストーリーや世界観は、QUAKE Ⅲの世界に浸るためにも欲しいところだ

製品版への期待度は82.3%
“シングル無し”に不満の声も

今回アンケートに回答いただいたのは、サーバーを設置したり、マップを自作して公開しているなど、日本のQUAKEシーンを盛り立てているQUAKER14人。編集部の独断と偏見で選んだ上、お願いしようとして連絡が取れなかった方もいるので「○○氏が入っていないのはなぜだ」という問い合わせはご容赦願いたい。さて、アンケート結果をレポートしよう。

まず、Q3TESTと現在公開されている情報を元に、製品版の期待度をパーセントで示してもらった。すると、80〜100%が最も多く、平均では82.3%という結果になった(200%という回答もあったが、100%として計算)。

意外だったのは、100%と答えた人が14人中5人と少なかったことだ。自らサーバーを立てたり、Webサイトをこまめに更新している熱心なQUAKERばかりなので、大半が100%になると予想していたのだが……。



マルチプレイが大幅に改良されて、高めのPING値でもじゅうぶん動けるようになったQUAKE Ⅲ。発売後は、世界中のサーバーでこれまでにないような激戦が展開されるに違いない。



100%を付けない理由としては、シングルプレイが無いことと、従来のシリーズを踏襲している部分が多く、革新的な目新しさを感じないことなどを挙げている。また、「80%。期待はしていますが、Q3TESTという形で完成に近いものが出てからかなり時間がたっているので」(oath氏)という“待ち疲れ”のような意見も見られる。

一方、プラスの評価としては、マルチプレイが快適になったことや、将来多くのモジュールがリリースされることへの期待がある。普段からマルチプレイを重点的に楽しんでいる回答者ほど高い評価をしていたようだ。なお、「製品発売と同時に購入しますか?」という問いについては12人が「はい」と答えている。

QUAKE Ⅲの変更点は
ここが良い／悪い

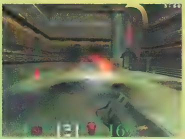
QUAKE Ⅲは、従来の作品に比べて数々の変更が施されている。そのほとんどは“改良”になるわけだが、QUAKE Ⅱが出た時、従来のファンから「世界観が薄っぺらい」「武器チェンジのラグがひどい」など変更点に対して批判の声が上がったことがある。そこで、従来のファンにQUAKE Ⅲの良い変更点／悪い変更点を聞いてみた。先の質問とかぶる回答もあるので、表に列挙しよう。先ほどの期待度の高さからも分かるが、悪い評価は少なく、全般的に良い変更点を挙げる回答者が多かった。

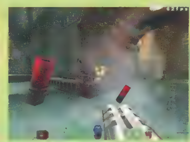
良い変更点

回答者	内容
nao氏ほか	マルチプレイの快適さが増した。マルチプレイに特化したというだけあって、帯域なりに動けて戦えるのはさすが
Soze氏ほか	グラフィックが向上した
High-Wind氏ほか	QUAKE Ⅱに比べて、武器チェンジのスピードが速くなった
Saco氏ほか	QUAKE Ⅱよりも移動スピードが速くなった
tkl氏	QUAKE Ⅱでは音の反射に遅れがあって、地形によっては壁の近くに立つと正面と左右から聞こえる音の区別がつかなかったが改善されている
ponpoko氏	Botが最初から組み込まれている
PAPEPO氏	QUAKE Ⅱでモジュールやツールで追加する必要のあった機能が初めから製品に付いている
PAPEPO氏	メニューの充実。コントロールオプションのモデルが動くところなど、「ここまでやるか」と絶句

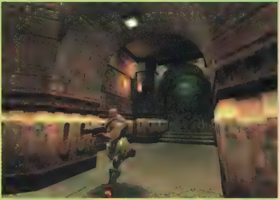
悪い変更点

回答者	内容
ponpoko氏ほか	シングルプレイが無い
Go-ichi氏	Rail Gunのグラフィックが変わって、ループ上の光線が無くなったのが残念
Nao氏	武器の発射音がいまいち
Willow氏ほか	マップ上の弾薬がぷかぷか浮いているのはどうかと思う
rockdoGG氏	煙がコマンドで消せなくなって、プレイしづらい
Saco氏	サーバーにかかる負荷が従来に比べて高い
tkl氏	Double Jump防止のためにはしごが無くなってしまった
tkl氏	Hookが使えなくなったのは悲しい
oath氏	グラフィックが向上したが、それが動作を重くしてゲームプレイの邪魔になることも





従来はコマンドで武器発射時に出る煙をオン　オフできた。QUAKE Ⅲではそれができないため、乱戦時などに視界が悪くなることを避けられない



マップはQUAKEやQUAKE Ⅱ風の雰囲気のものになるという。統一感に欠けるかもしれないが、さまざまな雰囲気で楽しめるということだ

テスト版でのインプレッション

アンケートをお願いした11月上旬の段階では、ベータ版がP&Aに届いていないため、Q3TEST Ver.1.08が“日本で触れることのできる最新のQUAKE Ⅲ”ということになる。ここから製品版になるに当たっていくつもの改良がなされるわけだが、Q3TEST自体の完成度は高く、根幹部分についてはこれでほぼ固まっていると言える。そこで、Q3TEST Ver.1.08に対する評価を聞いてみた。

グラフィックについては回答者のほとんどが好意的だ。「ポリゴン数のせいか、滑らかなのはさすが。この滑らかな面を自由に作れるエディターが早く登場してほしい」(Go-ichi氏)。ただし、「UNREAL TOURNAMENT」「KINGPIN:LIFE OF CRIME」などと比べて劣っているように感じる人もいたようだ。

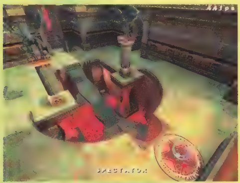
プレイフィールについては、「従来のQUAKEシリーズを踏襲したキーレイアウトで違和感なくプレイできる。ゲーム展開もQUAKE ⅡよりもQUAKEに近いスピーディーなものになっている」という(TORU)~V氏に近い意見が多かった。マルチプレイも全般に評価が高い。「とても軽い! の一言。PING値が300〜400でも戦えてしまうし、64kbpsダイヤルアップでサーバーを立てて外部から2人入ってもゲームになるのはすごい」(High-Wind氏)。

一方、評価が分かれたのは武器のバランスや操作性についてだ。「武器は全体的に効果が弱い。これで接近戦は増えるが、敵を一撃で倒すようなそう快感が薄い」(Go-ichi氏)という意見もあれば、「バランスはとても良く、これ以上の武器(BFGやGrenade Launcher)はいらないのでは?」(High-Wind氏)と高い評価を下す意見もあった。全般的には、マルチプレイをやり込んでいる人ほど武器のバランスを“良い”と感じているようだ。

なお、「弾薬や武器のグラフィックやサウンドが変。新しい武器が無いのもさびしい」(Nao氏)、「全体的におもちゃのような感じがしてしまう。今後リアルなものに変ることを期待したい」(i pooh氏)など、武器やアイテムのグラフィックについては批判的な意見が主流だった。



Lightning Gunのデザインを不満に思う回答者も多くいた。確かに、“敵を倒す武器”というイメージは沸きにくい



QUAKE Ⅱに比べると、丸みを帯びた壁や天井が多く見られる。この滑らかな曲線を使って、どんな新しい雰囲気のマップが誕生するのだろう

製品版には何を望むか?

ここまで、Q3TEST Ver.1.08とWebなどで公開されている情報を基に、それぞれが持っている印象を述べていただいた。これらを総合すると、回答者ごとに程度の違いはあるが“QUAKEシリーズの続編として正常進化を果たしている。しかし、不満な点もある”という考えが共通しているようだ。そこで、製品版でどんな改良を期待するかを聞いてみた。回答者によってかなりばらつきがあるのに加えて、重要と思えるものも多いので、表にして掲載しよう。

製品版への要望

回答者	内容
PAPEPO氏ほか	チーム戦、1 on 1の機能強化。このままClanの試合などに使えるくらい完成度を高めてほしい
PAPEPO氏ほか	チート行為への強固な対策(Q3TESTではまったく無かった)
PAPEPO氏	デモムービーをもっと気軽に記録できるようにしてほしい
Saco氏ほか	良質のスキン、モデル、マップの実装
Saco氏	サーバー負荷の軽減
Willow氏ほか	メニューやアイテムのデザインを格好良くしてほしい
nao氏	id Software社の底力を見せるような出来のBot
High-Wind氏	武器チェンジの動作をもっと速くしてほしい。また、Rocket Launcherの弾の速度を上げてほしい
Go-ichi氏	出会い頭の1発で勝負を決められるような武器
i pooh氏	CTFに登場しなくなったという、Hookの復活

QUAKE Ⅲでの活動内容は?

最後に、今回のアンケートに回答していただいたQUAKERの方々を紹介しよう。現在の活動内容や運営しているWebサイトを表にしたので参照してほしい。

アンケートに併せて、彼らの今後の予定も聞いてみた。すると、全員が「これまでの活動を継続し、拡充させていく」という。製品版が出ておらず、ソースコードの公開や対応したユーティリティーのリリースなどの情報が無いため、具体的な計画はあまり聞けなかったが、日本のQUAKEシーンを支える彼らの発言は、今後の盛り上がりを約束するものになるだろう。

回答いただいたQUAKERの方々の活動内容・Webサイト

名前	活動内容	URL
(TORU)~V氏	サーバー「SRS」管理者	http://www.games.srs.ne.jp/
Go-ichi氏	マップデータを作成・配布	http://www.din.or.jp/~go-ichi/
High-Wind氏	Clan Nos所属。局地的戦場登録所開設	http://www.nn.iij4u.or.jp/~highwind/
i pooh氏	3Dシューティング担当ライター。マップデータを作成・配布	http://ha1.seikyou.ne.jp/home/Ryusuke
nao氏	サーバー「Ruined」管理者。Play Online Mac館担当ライター	なし
Nao氏	Clan MJ30s所属。オンラインイベント担当	http://www03.u-page.so-net.ne.jp/qa2/nao-qbsp/
oath氏	Clan EJJ主宰。サーバー「Jihad JPN」管理者	http://133.38.151.132/
PAPEPO氏	総合サイトを運営。追加データの作成・配布	http://www.mediawars.ne.jp/~papepo/
ponpoko氏	QUAKE ⅡのBot作成	http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/
rockdoGG氏	Clan 西東京道場主宰。JAPAN ARENA設立者	http://cad.nihon.to/wtd/main.htm http://cad.nihon.to/jarena/main.htm
Saco氏	マップデータを作成・配布。サーバー運営	http://momo.piyo.com/saco/index.htm
Soze氏	ニュースサイト運営。コンソールコマンドを詳しく解説	http://www3.alpha-net.ne.jp/users/switch/quake/
tkl氏	IMPULSE 999担当ライター。総合サイト運営	http://www19.cds.ne.jp/~tkl/
Willow氏	マップデータを作成・配布	http://homepage1.nifty.com/willow/

競技としてQUAKE Ⅲを楽しむ大会「JAPAN ARENA」始動

今回アンケートに回答いただいたrockdoGG氏だが、11月1日に大会運営期間「JAPAN ARENA」を設立した。これは、QUAKE Ⅲをゲームとして遊ぶだけでなく、競技として定着させることを目的としたものだ。活動内容はまだ構想段階だが、毎週デスマッチ形式の試合を行い、月に1回程度1 on 1トーナメントのような特別大会を開催する予定だ。本格的な活動は2000年に入ってからだが、すでに第1回目の特別大会が開催されている。

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.018

われわれが生活していく上で排出されるごみの問題は避けられないが、ブリタニアなどの架空世界においても通じるところはある。現実世界でのごみは不衛生であるばかりでなく、生活空間を圧迫するという深刻な問題が含まれており、ブリタニアでのごみはサーバーの処理能力に負担をかけてしまうのだ。使い物にならないとはいえ、苦労して集めたアイテムをただで捨てるわけにはいかない人々のために魅力的なキャンペーンを紹介する。

文／PC Nuts

ブリタニアはゴミだらけ(だった)

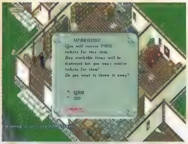
われわれの暮らすブリタニアにおいては、無価値なアイテムはほとんどない。ランクの低いマジック装備も市販のものに比べれば高い性能を持っているし、飲んだ後のポーションの空瓶ですらリサイクルされる。また、生産スキルの修練の過程で作り出される大量の衣服(特に帽子)、大量の防具(特にプレート首)、大量の家具(特にキャンバス)なども、一部を除いては元の素材に戻せたり、NPCに売却できたりする。それでもブリタニアは不要なアイテムで溢れているらしく、住宅地を襲うラグの問題や定期ダウン時のデータ保存にかかる時間などに影響を与えている。

筆者はダンジョンの至る所にある、飲み捨てられた空き瓶は大切に持ち帰るし、動物から得られる皮はもちろん、肉や羽のたぐいも無駄にしてしまうことはない。モンスターからの戦利品についても、重いClubやOrc Helm、バッグ類や酒類までも貴重な収入源として大切に保管している。保管した上で、皮鎧を作ってほかのアイテムと合わせて換金したり、空瓶には新しいポーションを詰めて再利用している。極めて無駄のない生活を営んでいると自負しているのである。

ところが、こんな筆者ですら“無駄なアイテムの貯蔵者”としては主犯格らしい。ダンジョンやフィールドに捨てられた汚らしいアイテムの山は時間がたつと消えてしまうが、自宅に保存されているアイテムは永久に残る。つまり、景観の問題はともかく、ポイ捨てはシステムの負荷にはほとんど影響を与えないのだ。筆者が清潔なダンジョン(形容矛盾)を夢見て賢明に掃除をしていたことは、無駄なばかりか、システムに大きな迷惑を掛けていたということになる。

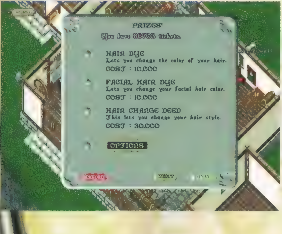
もちろん、言い訳はある。NPCは一定量しかアイテムを買い取ってくれないため、タイミングが悪いと売れ残ることもある。服や武器防具などの装備品やポーションはスタックできないアイテムであるため、スタックできるスクロールのように“スクロールが10本”というようなまとまったデータ処理ができない。エプロンが10枚あれば、“エプロンが1枚”という処理を10回繰り返すことになる。重ならないアイテムは木工製品を除いて素材にリサイクルできるが、最も効率よくリサイクルしても半分の材料しか得られない。材料費が高騰したこともあり、利益が得られにくくなった生産活動で、リサイクルをしていたら儲けのほとんどが吹っ飛んでしまう。

筆者の言い訳や愚痴はともかくとして、とにかくアイテムの総量を減らさなければならない時が来たようだ。クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンの最終段階では、屋内に貯蔵できるアイテム数に制限が加わるからだ。



不要なアイテムをバックパックごとごみ箱に入れると、確認メッセージが表示される(Offにすることも可能)。かぎなどの捨てられないアイテムが含まれている場合は、警告メッセージと共に自動的にキャンセルとなる

ごみ箱をダブルクリックすると現在獲得しているポイント数や交換可能な景品の一覧が表示される。髪型変更権などはNewbleチケット交換でも手に入ったため希少価値が少なく、人気はほどほどであった



ゴミを景品と交換できるチケットシステム

テストサーバーで試験運用されていたチケットシステムが、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンの第1段階として一般サーバーに導入された。今まで町やプレイヤーの家に設置されていたごみ箱はチケットシステム用のごみ箱に変わり、一斉に不要なアイテムがポイント化できるようになった。

アイテムポイント換算率には、独自の基準が設けられ、高価なアイテムほど高いポイントが得られる。捨てられないアイテムは、スタックできるアイテム(スクロール、秘薬、皮や布、インゴットなど)、権利書(家、ハウスアドオン、ベンダー)、かぎ、盗まれてから2分以内のアイテム、キャラクター作成時に持っている初期アイテムなどで、そのほかは全部ポイントとして換算できる。

得られたポイントは、通常は手に入らない特別なアイテム類と交換できる。景品としてリストアップされているアイテムは、髪型やひげの変更権、特別色を含んだ髪染めキット、家具染めキット、歌うボール、モンスターの彫像、フェニックスアーマーのパーツなどがある。交換しなかったポイントは9999ポイントまでは金銭に換算され、第1段階終了時に銀行に振り込まれる。ポイントは100万ポイントまでキャラクターに蓄積され、

別のキャラクターに譲渡することもできる。

プレイヤーに人気が高かった景品は、家具染めキット、歌うボール、モンスターの彫像だ。特にモンスターの彫像は12種類もあり、交換時に種類を指定できないのでプレイヤー間でトレードに出されることが多かった。最も多くのポイントを必要とするブレス権利書は指定したアイテムを無くしたり盗まれたりしないようにできるものなのだが、コンテナ類やかぎなどが指定できないため実用性に乏しい。一度しか使用できないブレス権利書を50万ポイントも消費して得ようとは、なかなか考えられない。

筆者も久しぶりにアイテム整理をしてみたが、意外にも捨てられないアイテムが大半で思うようにポイントを稼げなかった。Guarding以下の防具、Ruin程度の武器、Identify効果以外のワンド、珍しい魚などストックしていたものを注ぎ込んでみたが、目当ての家具染めキットには遠く及ばなかった。チャージ数の多いマジックワンドが高ポイントを獲得できるため、わざわざLichの出没するダンジョンに出掛けてごみを集めたりもした。また、プレイヤーが経営するベンダーなどからワンド類を購入することも試みたが、ほとんどのベンダーですでに売り切れていた。

鍛冶屋、仕立屋のキャラクターを引っぱり出してきて、延々とごみを量産してやっと目当ての景品が手に入った。まるで本末転倒だが、意外にもセーブ時間の短縮などアイテム数の減少に効果があったらしい。ということは、多くのプレイヤーは“物を大切にする”という子供のころに習った道徳感と共にブリタニアに生き、そして機会を得て大量に捨てたということになる。



ようやく手に入れた“家具染めキット”でLockdownしたChestを染めてみた。どうやって色を調整しても原色系やパステル調の色になってしまい、中世ファンタジーというより幼稚園の内装のようになってしまう

家屋制度に発展するキャンペーン第2弾以降

これまで毎日メンテナンスのために定期ダウンをしていた各Sharedが、月、水、金の週3日しかダウンしないという確実な効果をもたらしたチケットシステムは、大好評のうちに終了した。原稿執筆時点（1999年10月末）では実施されていないが、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンには第2弾、第3弾がある。

第2弾では、Secureコンテナや銀行などに格納できるアイテムの重量制限（400ストーンまで）が撤廃される。依然としてアイテム数の制限（125個まで）は残るが、大部分のアイテムは収納場所に困らなくなった。家に設置できるSecureコンテナ数、Lockdown可能アイテム数も規模に応じて増やされる予定だ。

第3段階では、家の中でもLockdownしていない（またはSecureコンテナ内に格納していない）アイテムは腐敗し消滅してしまう。第2段階ではLockdownしただけのコンテナにはアイテムを格納することができなくなってしまうため、実質的にPublicとPrivateの違いはセキュリティー上なくなる（LockdownしたアイテムやSecureコンテナ内のアイテムは部外者によるアクセスが不可能なため）。

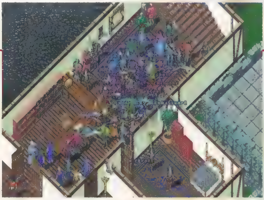
スタックできないRuneやポーションの問題、海岸線を占拠する船の問題など、ブリタニアには解決しなければならない問題がまだある。第3段階が導入された時点では、それらへの対応が明らかになることだろう。



知人に見せてもらった歌うボール“Singing Ball”はマジッククリスタルのような形をしている。Lockdownしてスイッチを入れると、プレイヤーの接近によって魔法やドアの開閉などの音がする仕掛けだ

Izumo Sharedオープン

公募された名称“Izumo”として、国内第5のSharedが10月1日にオープンした。新規プレイヤーの保護に主眼が置かれた新しいUOのシステムは以前にも紹介したが、実質的にIzumoで新規プレイヤーが活躍する場面はなかった。参加したプレイヤーの多くは土地不足に悩む従来Sharedからの移民者で、最も早い例では、Izumoオープンから11時間で家を建てたプレイヤーもいる。3週間後には平地のほとんどはプレイヤーの家で埋め尽くされ、従来Sharedとのトレードなど投機的に使われることが多かった。


Izumoがオープンした直後、Britainの宿屋は人（Newbie）でごった返した。新システムでは町の選択時に“町のどこに出現するか”を指定できなくなっている。人気のある都市に集中してしまうのは避けられない

Blizzard

何をいまさら「ウォークラフト Ⅱ」という人もいるだろう。今日のネットワークゲームの新陳代謝速度から考えれば、太古のゲームである。それにもかかわらず、多くのプレイヤーの拍手喝さいをもって、「WARCRAFT Ⅱ：BATTLE.NET EDITION」は迎えられた。絶妙なユニットバランス、スピーディーな戦局、戦略性の高いゲーム内容などは、少しも色あせることがない。グラフィックだけ立派なゲームがはだしで逃げ出す、元祖リアルタイム戦略シミュレーションが力強くよみがえったのだ。　文／安井　勉、下村隆善

battle.net対応でよみがえった
WⅡBNEの基本戦略指南

「ウォークラフト Ⅱ」（以下、WⅡ）が発売されたのは、今から5年も昔、1994年のことである。「DIABLO」や「QUAKE」はまだ発売されていない。日本では、いわばネットワークゲーム史の初期に人気を博したタイトルだが、驚くべきことに現在もプレイされ続けている。その理由を一言でいえば、リアルタイム戦略シミュレーション（以下、RTS）の基本的要素がすべて詰まっているからであろう。「スタークラフト」よりも、こちらを高く評価する人がいるほどだ。そのWⅡが、battle.net対応版として今秋復活した。

「WARCRAFT Ⅱ：BATTLE.NET EDITION」（以下、WⅡBNE）は、「WARCRAFT Ⅱ：TIDES OF DARKNESS」とその拡張シナリオパック「BEYOND THE DARK PORTAL」がセットになったタイトルだ。また、以前はMS-DOSアプリケーションだったが、Windows版となっている。完成されたゲームだけに、内容そのものに変化はないが、細かな変更点は35にも及ぶ。主な追加／変更点を表にまとめたので、参考にしてほしい。



以前にWⅡをプレイしたことがあれば、ぜひ4～6人でFastestのゲームを試してほしい。目からうろこが落ちるほど、快適でスピーディーな対戦が行える

WⅡBNEは、RTSをプレイした経験があれば、問題なくプレイできるというほどシンプルなシステムである。しかしながら、スタークラフトとは違った要素もいくつか持っている。ここでは、これからWⅡBNEを始める人に必ず覚えてもらいたい戦略の基本事項を解説しよう。

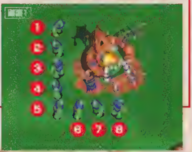
WⅡBNEの主な追加／変更点

項目	詳細
マルチプレイ	安定性の面でかなり改善され、8人による対戦が楽しめる
	ゲーム中に存在できるユニットの総数が600から1200へ増加
	ゲーム速度でSlowestとFastestの二つが追加
ゲーム作成時の設定	"Top vs Bottom""Free For All"などのテンプレートが追加（battle.net接続でのゲームに限る）
	自動的に同盟設定や視界の共有が行われ、スムーズな対戦が実現
	種族や資源などの設定に"Random"という選択肢が追加
Ladderシステム	Iron Ladderという新タイプが登場。Low Resources、Random Mapという厳しい条件付きのゲームとなる
新マップの追加	約40の新マップが追加。WⅡのマップを含めると、総数は150に及ぶ
Town HallFirstがルール化	ゲーム開始時にTown Hall以外は作れない。最初のTown Hallのみ高速な建設が可能（Farm建設と同じ速度）。序盤にいきなり敵陣にBarrackを建てるなどの奇策を封じられた
プレイアビリティーの向上	生産可能なユニット数を決定するFoodが、画面上部に表示されるようになった
	同じ種類のユニットをダブルクリック、またはCtrl+クリックで、一括選択可能
MS-DOS版との互換性	IPXまたはモデム接続の場合、MS-DOS版のプレイヤーとも対戦が可能。以前作成されたマップ（Pudと呼ぶ）もそのまま使用できる
8人までSpawningのコピーを許可	Spawningはマルチプレイ対戦のみ参加可能なお試し版。条件があり、Spawningのユーザーは、オリジナルCDを持つユーザーがホストのゲームにしか参加できない

注：文中のユニットや建物、魔法の名称は、それぞれ"Human（Orc）"の順番で対応している

基礎知識1　ユニットは左から反時計回りに出現する

これは建物の配置を考える上で重要な法則だ。画面1に示したように、ユニットは生産施設の左上を基点に、反時計回りに出現する。例えば、生産施設の左側を別の建物で埋めてしまえば、ユニットは6の位置から出現するように変化する。マップ左側に拠点がある場合にうまく囲いが作れない人や、ユニットが渋滞を起こしがちな人は、この法則を思い出して、建物を配置してみよう。



from Far East

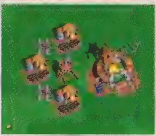
基礎知識2 序盤では囲いを作って守る

ゲーム序盤にラッシュを受けて、あっさり負けてしまう。これは、RTSではよくある話だ。WⅡBNEでは面白いことに、建物を隙間なく建てるとユニットの侵入を防ぐことができる。また、建物はそれぞれ耐久力(HP)を持っており、通常のWallよりも頑丈である。そこで、発展に必要な建物をうまく配置し、立派な囲いを作ってしまうという戦術が編み出された。

まず、画面2を見てもらいたい。使用するマップにもよるが、通常スタート地点にはMine(金鉱)があり、周囲には森がある。森は、飛行ユニット以外通過できないため、序盤では良い壁となる。画面2では、マップの右端に拠点を構えているので、左方向のわずかな部分さえ囲えば、敵の攻撃を防ぐことが可能だ。

画面3は閉じる寸前の状態である。完全に閉じてしまうと、自軍のユニットも外へ出すことができなくなるので、通常はわずかに開けておく。いざ攻められてピンチとなったら、すかさずWallやFarm(農地)を建てて閉じてしまおう。壁の内側に防御用のTowerを建てるのは必須。攻められた場合は、Peasant(Peon:労働者)でRepair(修理)を行うことを忘れずに。

これは囲いではないが、基本的な防御例。2ndの拠点などを作る際は、最低でもこの程度の防御は欲しい。Towerはもちろん Guard Towerだ







基礎知識3 森は削れる

森をめぐる攻防は、WⅡBNEならではのユニークな要素である。森はLumber(木)が得られると同時に、地上ユニットの移動を妨ぐ壁の役割を果たしているが、Lumberを得ていくことで、どんどん消滅してしまうのだ。当然ながら、穴が開けば敵が侵入してくるし、この森を挟んでBallista(Catapult:戦車)で撃ち合うこともある。p.122で説明する爆弾小僧を使って森を破壊し、敵陣へ突入することも珍しくない。



自軍と敵軍が森を挟んで対峙するマップは決して珍しくない。画面のように、囲いの内側でTowerやBallista(Catapult)を使った戦いが繰り広げられる

基礎知識4 建物生産の黄金パターン

同一条件でゲームはスタートするにもかかわらず、RTSではわずかな操作の違いが大きな差を生む。WⅡBNEの序盤では、常に労働ユニットのPeasant(Peon)を作り続け、Food不足に陥らないようにFarmを確実に建てていく必要がある。これと同時に、先に述べた囲いを作りつつ、兵士の生産やアップグレードなどを行わなければならない。そこで、WⅡ経験者であればだれもが知っている建物生産の順番を教えよう(Resource Highの例)。初心者は、まずこれを練習し、それから自分独自のパターンを作っていこう。なお、以下に示す記号はショートカットを意味するので、別掲のTipsを参照してほしい。

囲いで閉じる場合:BH-BF-BB-BF-BL-BT-BF-BS-BF

囲いで閉じない場合:BH-BF-BB-BF-BB-BF-BS-BF-BL-BF

Tips1 ショートカットの活用と生産施設の配置

RTSでは常識だが、ユニットの操作や各種生産には、ショートカットキーを使う。特にWⅡBNEでは、ユニットの予約生産機能などは備わっていないので、建物は横に並べるなど、クリックしやすい位置に作るのが得策だ。表に示したのがショートカットだが、建物生産を指示するBキーを押してから、各建物に対応するショートカットキーを押せばよい。

序盤の建物のショートカット一覧

キー	説明
Bキー	Build(建物生産を指示する時のショートカット)
	Barrack
Hキー	Town Hall(Great Hall)
Fキー	Farm
Tキー	Scout Tower(Watch Tower)
Lキー	Lumber Mill
Sキー	Blacksmith

Tips2 Repairで建物建設速度がアップ

細かなテクニックだが、建設中の建物をPeasant(Peon)で修理することで、速く建てることができる。Farmが足りず、ユニットが作れないときや、急いで2ndの拠点を作りたいときなど、活用する機会は多いので必ず覚えておこう。ちなみに、Peasantの数が多ければ多いほど速くなる。

ライバルに差をつける

HumanとOrcの戦術・奇策教えます

HumanとOrcの2種族が選択できるWⅡBNEだが、両者のユニットや建物はほぼ同じ性能である。違いは各種族ごとに使える魔法にあり、Humanは防御中心で、Orcは攻撃中心の魔法が多い。ここでは、両者に共通する戦術や奇策、そして種族独自の戦術をまとめて紹介しよう。

両種族に共通する戦術

大量の歩兵で一気に攻め込む

Grunt Rush

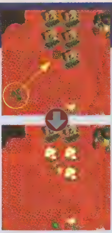
Grunt Rush(以下、GR)は、ゲーム序盤から生産できるFootman(Grunt:歩兵)を大量に作り、一気に攻め込むという有名な戦術。チーム戦ではごく当たり前の戦術となっており、複数のプレイヤーが協力して1ヵ所にGRを仕掛けることが多い。WⅡBNEでは囲いがあるため、安易に使うとカウンターでGRを食らうこともあるので注意が必要だ。また、GRと一言でいっても、Barracksを作る際にPeasant(Peon)で修理させたり、3Barracks体制でフル稼働生産を維持できるかなど、プレイヤーの力量が問われる。



GRの主眼は敵のPeasant(Peon)を殺し、発展を遅らせることだ。仮に失敗すれば、自分がアップグレード面で大幅な遅れを取ることになる

囲いを破る特殊ユニット

爆弾小僧



通称"爆弾小僧"と呼ばれるDemolition Squad(Sappers)は、自爆することで周囲に大ダメージを与える特殊ユニットである。その威力は400ダメージにも及び、Farmであれば一撃で破壊可能。最も丈夫なCastle(Fortress)ですらHPが1600なので、4体の爆弾小僧で吹っ飛んでしまうのだ。

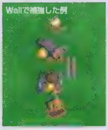
まず、ゲーム全体の流れとして注目してほしいのは、この爆弾小僧の登場によって、"囲い"がそれほど有効ではなくなるということだ。数発の爆弾で囲いに穴が開き、敵の侵入を許してしまうので、中盤以降の囲いをあてにしてはいけない。

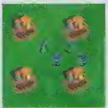
爆弾の効果は、隣接している建物ユニットすべてに影響が及ぶ(画面参照)。そのため、敵の建物が密集している部分を狙って爆発させれば、予想以上の損害を与えることができる。ただし、爆弾小僧はHPも低いため、あっさり殺されてしまう。使用する際は、おとりのユニットを先行させるなど工夫しよう。

被害を最小限に抑える

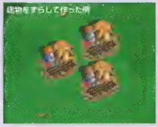
爆弾小僧からの守り方

爆弾小僧の生産拠点であるGnomish Inventor(Goblin Alchemist)を早期に発見し、これを破壊するのが理想だ。実際には、爆弾では壊されにくい建物の配置やTowerの設置を行うことが必要不可欠である。爆弾小僧による被害を抑えるためには、Wallで補強するか、建物をずらして作ると良い(画面参照)。また、普段から陣地周辺をユニットでパトロールさせておくと、不意打ちを防ぎやすい。





このように2マス開ければ、爆弾小僧の被害を最小限に抑えることができるが、実際はそのようなスペースがないことが多い



強力な範囲魔法

BlizzardとDeath and Decay

Mage(Death Knight)のBlizzard(Death and Decay)は、WⅡBNEの魔法の中で、最も強力なダメージを与える範囲魔法である。効果は5×5マスから7×7マスにも及び、Manaが大量にあれば、建物やTowerですら、いともたやすく破壊してしまう。以下に説明する戦術は簡単に身に付くものではないが、上級プレイヤー目指して習得してほしい。

Mage Bomb Blizzard(Death and Decay)は唱えたユニットにはダメージを与えない。そのため、Mage(Death Knight)単独で敵をせん滅できるテクニックがある。まず、敵の大軍に対し、一度だけBlizzard(Death and Decay)を唱える。そして、すかさず自分のすぐ近くをターゲットし、唱え直すのだ。攻撃を受けた敵ユニットは自動反撃で近寄ってくるため、一網打尽にできる。

Double Blizzard Blizzard(Death and Decay)は発動までに若干時間がかかる。また、重ねがけができるため、しばらく時間が経過しないと、絶大な効果が得られない。Double BlizzardはMage Bombの弱点を補った応用技で、2体のMage(Death Knight)を使う。まず、1体のMage(Death Knight)は自分の正面にBlizzard(Death and Decay)を唱える。もう1体は一度だけ敵軍に対して唱えた後、最初の1体が唱えている場所へ切り替えるのだ。敵は事前に唱えられたBlizzard(Death and Decay)の中へ自殺するように突っ込んでくる。



Humanの戦術

二つの魔法の合わせ技 Invisibility+Blizzard

ユニットを透明にするInvisibilityという魔法が使用可能なHumanだけに許された戦術。InvisibilityはTowerやFlying Machine(Zeppelin)の視界に入らなければ発見されない。これを生かせば、Mage単独で敵陣奥深くへ侵入し、Blizzardを使うことも不可能ではないのだ。MineとTown Hallの間にBlizzardを決めろ。



大量のPeonを作るには非常に時間がかかる。これをたった1人のMageで殺すと、相手に与える精神的ダメージも大きい

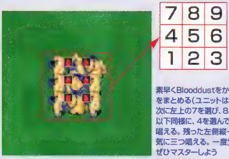
Healingを活用した Hit and Run

Ogre Mageの対抗馬であるPaladinというユニットは、HPを回復するHealingの魔法を持つ。Manaが6につき1HPを回復させるため、フルManaであれば、255/6で42.5HPとなる。これはPaladinの80HPの約半分に当たる量だ。混戦時に使うことは難しいが、Hit and Runを基本に、こまめにHP回復を図るという手もある。Gryphon Rider(コスト2500Gold)のようにコストの高いユニットは、このHealingを活用して粘ろう。

Orcの戦術

Orc使いの常識 Blooddust

Ogre Mageの使うBloodduslという魔法は、Orc軍の特徴と言えるほど強力で有名である。1ユニットを短時間狂暴な状態にさせることで、攻撃力が通常のおよそ2、3倍にもなるのだ。消費Manaコストも50と低く、フルManaであれば5ユニットにかけられる。対するHuman軍のPaladinはHealingの魔法しかなく、これに対抗するのは難しい。そのため、Human対OrcではOrc軍有利というのが定説となっている。Ogre Mageの作成と魔法の開発を急いで行い、大量生産したユニットにこれを唱えて突入するというのは、Orc軍の基本戦術といっても過言ではない。



素早くBlooddustをかけるには、まずOgre Mageをまとめる(ユニットは9体まで一括選択が可能)。次に左上の7を選び、8と9へBlooddustを唱える。以下同様に、4を選んで5と6へ、1を選んで2と3へ唱える。残った左側縦一列へは、3や9を選んで一気に三つ唱える。一度覚えてしまえば簡単なので、ぜひマスターしよう

地雷による攻撃 Runesトラップ

Ogre Mageの魔法Runesを使うと、敵には見えない5個の地雷を仕掛けることができる。防衛用に設置するほか、大軍が衝突する前に設置し、敵をこちらにおびき寄せて使うと効果的だ。また、敵の2nd、3rdなどの拠点を発見したら、MineとTown Hallの間に仕掛けるのも悪くない。

両種族共通の奇策

敵の動きを封じ込める Tower Rush

Scout Tower(Watch Tower)はGuard TowerかCannon Towerにアップグレードできる。通常は防衛手段として拠点に複数設置するが、ゲーム序盤では攻撃に使われることがある。典型的な例が、敵陣のすぐ近くにGuard Towerを山のように設置し、相手の動きを封じ込めるというものだ。おとりユニットを使って敵をTowerの射程内におびき寄せることで、さらに極悪さを増す。早期発見が何よりも大事だが、対処するには、こちらもTowerを建てまくり、射程の長いBallista(Catapult)を作らざるを得ないだろう。また、このTower同士の攻防では、射程がいちばん長く、威力の高いCannon Towerを生かせるかがポイントとなる。

Tower一覧

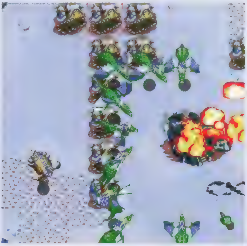
名称	コスト	HP	攻撃タイプ	ダメージ	射程
Scout Tower(Watch Tower)	550Gold、200Wood	100	—	—	—
Guard Tower	500Gold、150Wood	130	対地対空	6~16	6
Cannon Tower	1000Gold、300Wood	160	対地	10~50	7

注:Scout Towerのコストは、WⅡに比べて50wood高くなっている

飛行ユニットよる攻撃 Dragon Rush

Gryphon Rider(Dragon)はWⅡBNEに登場する唯一の飛行タイプの攻撃ユニットで、対地対空の範囲攻撃ができる。通常、終盤になってから登場するユニットだが、ゲーム中盤に大量生産というのが奇策たるゆえんである。その過程も非常に面白く、序盤からGryphon Rider(Dragon)の作成に全力を注いでアップグレードを繰り返し、生産に必要なGoldを重点的にためていくのである。チーム戦でしか使えない策だが、大量のGryphon Rider(Dragon)には上級者でも対応できないことが多い。

仕掛ける際のポイントは、敵のLumber Millを破壊することと、天敵のElven Archer(Troll Axethrower)とGuard Towerを始末できるかという点にある。ひとたびLumber Millを破壊してしまえば、敵は手も足も出なくなるのだ。



Gryphon Rider(Dragon)は、命令を出してからの反応が非常に遅い。範囲攻撃は味方にもダメージを与えるので、ラッシュの際のコントロールはじゅうぶんな注意が必要だ

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのころ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

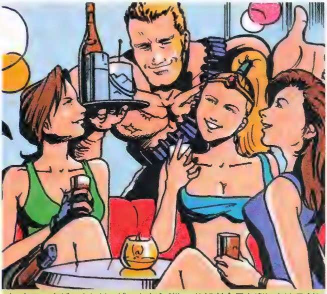
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ

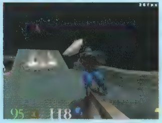


世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA

世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの第3弾。グラフィック、アクション共に前作をはるかに上回る出来で、大迫力の3D対戦を体験できる。テスト版しか出ていない現在でも、世界中に1000以上のサーバーが稼働しており、いつでも対戦相手が見つけられる



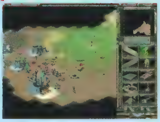
EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう



COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

正統派リアルタイム戦略シミュレーションシリーズ最新作。プレイヤーは戦略防衛軍GDI／テロリスト軍NODのどちらかを選択。数々のユニットを指揮してミッションの達成を目指す。開発元のWestwood Studios社の設置したロビーサーバーに接続すれば、すぐに対戦相手を見つけられる



TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

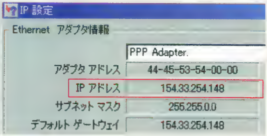
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUEST をプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

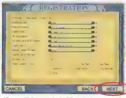
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

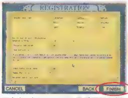
アカウントの取得方法



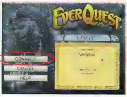
まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



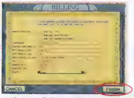
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

1999年9月、KALI Ⅱのベータ版が公開された。これまで紹介していたKALI95の次世代バージョンに当たるもので、デザインも一新され、さらに高機能になった。KALIは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

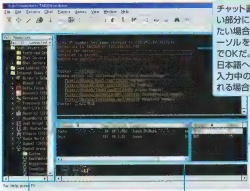
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver.1.99cで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



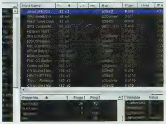
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後Enterキーで OKだ。ただし、Ver.1.99cでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が別の場所に表示される場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを抑えて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

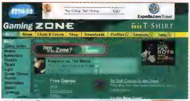
Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

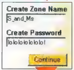
全部で100以上のゲームが用意されている

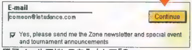
ユーザー登録の仕方



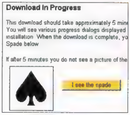
中央上の「Free Signup」を選択

Zone Name(ハンドル名)とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



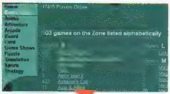


電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる



スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

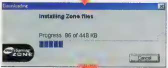
ゲームを遊ぶ方法



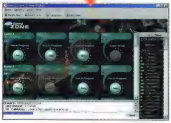
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級/初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

Hotmail
http://www.hotmail.msn.com/JA/

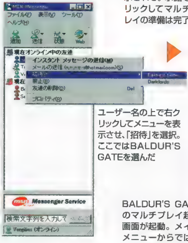
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトが7月に発表したMSN Messenger Service(以下、MS)は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

日本語版は、現在プレリリースのため検索機能がまだじゅうぶんに機能していないが、今後のバージョンアップに期待しよう。ユーザーとなるためには最初にHotmail のメールアカウント(○○@hotmail.com)が必要となるが、登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ

招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了





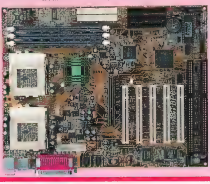
BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT 読者プレゼント

1 デュアルCeleronマシンが簡単に構築できるマザーボード

(株)バーテックスリンク

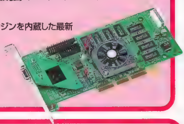
Socket370を二つ装備した、Abit Computer社のIntel440BX搭載マザーボード「BP6」を1名に。



2 GeForce 256と32MBメモリーを搭載した最強のビデオカード

カノープス(株)

世界初、ジオメトリーエンジンを内蔵した最新ビデオチップ、GeForce 256搭載の高性能ビデオカード「SPECTRA 7400」(AGP対応)を1名に。



3 テレビチューナーとビデオ録画機能を搭載したビデオカード

スリー・ディー・エフ・エックス



2系統のビデオ入出力端子を装備し、MPEG2でテレビ録画が可能なビデオカード「Voodoo3 3500TV AGP」を1名に。

4 ベースクロック200MHzに対応しゲームに最適なCPU

10月中旬に行われた、P&A主催の雑誌社対抗「QUAKE Ⅲ ARENA」対戦において、Play Onlineが優勝し、獲得したAMD提供の最新プロセッサー Athlon 600MHzを1名に。



5 立体眼鏡eyeSCREAM

フレックス・ジャパン・トレーディング

(http//frex.com/w3d/)

Direct3Dや、Glide、OpenGLに対応した多くのゲームタイトルを3D映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。



6 (株)マイピック

GPライダー、ケニー・ロバーツ監修のバイクレースシミュレーション「GP 500」を5名に。中世のヨーロッパを舞台にした、マルチプレイ対応戦略シミュレーション「インペリアリズムⅡ」完全日本語版のソフトを5名、オリジナルマウスパッドを5名に。人気ナンバーワンのフライトシミュレーター「FALCON 4.0」完全日本語版を5名に。



6A



6B



6C



6D(マウスパッド)

7 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

四つのテーマを舞台に、3D遊園地が作成できるテーマパークシミュレーション「テーマパークワールド」の楽しいイラストが入ったルービックキューブを5名に。



8 (株)ズー

完成度の高いアニメーションが売りのロボット3Dシューティング「SLAVE ZERO」を3名に。ドラマチックに演出された、ギャングの"生きざま"を体験できる「GTA2」を3名に。



8A



8B

9 (株)NTTデータ

石器時代を舞台にした、2000人同時プレー可能なネットワークRPG「ストーンエイジ」を5名に。



10 マイクロマウス(株)

グリーンベレーにふんして、ミッションをこなす3Dアクション「SPECOPS 2:GREEN BERETS」を3名に。人気の狙撃部隊もの第2弾「DELTA FORCE2」を3名に。特殊部隊シミュレーションの最高峰「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR」を3名に。



10A



10B



10C

11 マイクロソフト(株)

"Microsoft"ロゴ入りオリジナルグッズ(バック、ポーチ、ノート、Tシャツ、CDポーチ)を各1名に。



11A



11B



11C



11D



11E

12



レアなPlayOnline特製オリジナルポロシャツを5名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年12月24日(2月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVER TOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／ 代引き 銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

OVER TOP

ONLINE SHOPPING AND RESERVATION

HOMEPAGEにて 各タイトル予約受付中
御予約をされれば確実に手に入ります。他のタイトル、発売日、価格等、詳しい情報はホームページをご覧ください。

Tomb Raiders 4
完全日本語版 12月発売予定
トゥームレイダー最新作「ラストリベレーション」の完全日本語版
¥ ホームページをご覧ください

Diablo II 英語版
12月発売予定
ついに発売か!?
¥ ホームページをご覧ください

The Wheel of Time
英語版 12月発売予定
UNREALエンジンで24ビットテクスチャーを実現することで、より美しく！ネットワーク対戦も可能。
¥ ホームページをご覧ください。

Mech Warrior 3
完全日本語版 12月10日発売予定
メックシリーズ最新作の完全日本語化。
¥ ホームページをご覧ください。
英語版（日マ付）は絶賛発売中!!

Ultima IX:Ascention
英語版 12月発売予定
ウルティマシリーズ最新作、ついに登場。アバタール最終章
¥ ホームページをご覧ください。

NEW TITLE

Age of Empire 2:The Age of Kings
（完全日本語版） 11/26
最高のストラテジーに、待望の続編いよいよ登場！選べる文明はモンゴル、ケルト、日本（!!）など、全部で13文明に増加。
¥9,200

Mobile Rally 1 Championship
（英語・日本語マニュアル付）
あのコーリン・マクレーラリーを遂に超えた！今世紀最強のラリーゲーム、遂に登場！ネット対戦モードでは、8人まで対戦可能
¥6,200

Falcon 4.0（完全日本語版）
今世紀最強のフライトシュミレーションゲーム完全日本語化!!
¥10,400

FIGHTING STEEL（完全日本語版） 12/17
WWII海戦シュミレーションの最高傑作!!第二次世界大戦の海戦がすべて、今ここに甦る!!
¥7,200

USAF（U.S.エアホース）
（英語・日本語マニュアル付）
Jane's 最新作。
世界最強のアメリカ空軍のパイロットとなって作戦に参加する、フライトシュミレーション。
¥6,400

Flight Simulator 2000
（英語版）
2年ぶりに登場の超フライトシュミレーションソフトの定番がマイクロソフトより発売。グラフィック面をはじめ、さまざまな点でパワーアップされたFS2000を体験してください
¥7,800

Quake III:ARENA 11/26
（英語・日本語マニュアル付）
最新の3Dエンジンを搭載した超話題作、遂に登場。「QUAKE」シリーズ最新作であり、今回は、ネット対戦をメインとしたタイトルになります。
WIN版&MAC版 同時発売
¥6,000

SPEC OPS II: GREEN BERETS
（英語・日本語マニュアル付）
現実の「紛争地帯」を舞台に繰り広げられるアクションシューティング!本物のアメリカ軍が使用する武器が登場。前作より格段に進化した3Dエンジン!
マルチプレイ対応。
¥7,000

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
（英語・日本語マニュアル付）
トゥームレイダー最新作
今度の舞台は、神話、神秘、ファラオ、そして謎につつまれた迷宮（王墓）の国、エジプト!
¥6,400 12/3

FLANKER 2.0 12/3
（英語・日本語マニュアル付）
前作に登場したロシア製戦闘機「Su-27」に加え、新たに海兵戦仕様の「Su-33」が登場。新システムによりリアルな戦闘シーンを再現。
¥6,980

NASCAR Racing3
（英語・日本語マニュアル付）
アメリカ全土で大人気「NADCAR」のオフィシャルゲームとして定評のあるゲームの最新作!フォースフィードバック対応。
¥5,480

テーマパークワールド(J) 12/10 ………¥6,980
テーマアクアリウム(J) 11/26 ………¥6,400
ホームワールド（マ）………¥6,400
デルタフォース(マ) 11/26 ………¥7,000
ノクターン（J）………¥6,600
シルバー(マ) 11/26 ………¥5,600
MECH COMMANDER GOLD（マ）………¥6,600

(E) ……… 英語版　(マ) ……… 英語版日本語マニュアル付
(J) ……… 日本語版

BEST SELLER GAMES

REVENANT（完全日本語版）
RPGファン期待のソフト、遂に発売。壮大なストーリーの中をモーションキャプチャーで創られキャラクターが戦いを繰り広げます。すべての登場人物が日本語音声。4人までのマルチプレイヤーモード。
¥7,200

HEAVY GEAR II
（完全日本語版）
大ヒットゲームがついに日本語化。前作から大幅にパワーアップ!! "リアルさ" と "カッコよさ" を両立させたギアのデザイン。
¥7,200

Rainbow Six:Rogue Spear
（英語・日本語マニュアル付）
リアルさと、シビアなゲーム性は今回も健在。前作、発売以降、その人気は着実に高まりつつある。今回は、「LONE WOLF」等のいくつかの新しいモードの追加や、スナイパー狙撃の進化も注目!!
¥7,200
SPEC OPS Gold(マ) ……¥6,800
Rainbow Six Golds(マ)…¥6,800

GP500
（英語・日本語マニュアル付）
FIMからライセンスを受けた唯一のバイクゲーム。1998年シーズンを完全に再現。シュミレーション色も強く、リアルさもバツグン。
¥6,400

MS Flight Simulator 98(J) ………¥9,200
MS Combat Flight Sim(J) ………¥7,800
MS用シーナリー ………各種
F-22 ADF(J) ………¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission(J) ………¥4,000
F-22 Total Air War(J) ………¥7,400
Jane's F-15（マ）………¥6,600
Jane's WWII Fighter（マ）………¥6,600
Jane's IAF（マ）………¥6,600
Jane's FLEET COMMAND（マ）………¥6,600
M1 TANK PLATOON(J) ………¥8,400
Pantzer Commander(J) ………¥8,400
SPORTS CAR GT（マ）………¥5,800
Official Formula One（マ）………¥7,400
Super Bike WC(マ) ………¥5,800
カーマゲドン 2 ブラット版(J) ………¥6,400

Midtown Madness（J）………¥7,800
EXPENDABLE（マ）………¥6,600
REDLINE（E）………¥6,200
WARGASM(J) ………¥6,600
WarHammer:Caos Gate（J）………¥7,400
War ZONE 2000（J）………¥6,980
Mech Commander（J）………¥8,400
Half-Life(マ) ………¥6,800
Unreal(マ) ………¥5,480
各種ゲーム用アドオンシーナリ発売中
Requiem（J）………¥6,600
Aliens vs Predator（マ）………¥5,800
Ultima Online:Second Age(マ) ………¥4,800
UO:Game Time 2 ………¥4,800
Might&Magic IIV(J) ………¥6,000
Heroes of Might & Magic III(J) ………¥6,600

SIM CITY 3000(J) ………¥7,200
ポピュラス III(J) ………¥7,400
ジェットコースター・タイクーン（J）………¥ TEL
EVERQUEST（E）………¥7,800
DESCENT 3（マ）………¥6,000
スタークラフト（J）………¥6,800
Civilization II Test of Time（マ）………¥6,200
Need For Speed IV (J) ………¥6,600
キングクエスト (J) ………¥TEL
KINGPIN（マ）………¥6,600
Dungeon Keeper 2（J）………¥7,400
HIDDEN&DANGERROUS (J) ………¥6,600
HERITIC II (マ) ………¥6,600
F22 Lightning III（マ）………¥6,600
インペリアリズムII(J) ………¥7,200
ソウルリバー(J) ………¥7,200

レイルロードタイクーン2(J) ………¥7,200
カットスロート(J) ………¥6,400
DRAKAN:order of the flame(E) ………¥6,000
SW:Racer（J）………¥5,600
SW:ファントム・メナス（J）……¥7,200
SW:X-Wing Alliance（マ）……¥6,400
SW:Fighter Squardron 3D（マ）…¥5,800
プリンス・オブ・ペルシャ3D（J）………¥6,600
European Air War（J）………¥6,980
Fighter Squardron（J）………¥6,600
SEAG RALLY 2（J）………¥6,000
TOCA2:REDRIVE（マ）………¥6,600
コーリン・マックレー・ラリー（マ）………¥6,600

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉 USB接続
NEW SIDE WINDER
Precision Racing Wheel **¥11,800**
定番
Force FeedBack Wheel ¥24,800
〈Logitech〉Wingman Force ………¥22,800
〈Thrust Master〉Formula Force GT ¥24,800

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder
Force FeedBack Pro ……¥16,800
Precision Pro…………¥8,400
〈Logitech〉Wingman Force ¥17,800
〈SUNCOM〉〈Satitek〉
〈CH Product〉〈TM〉 取り扱い中

Game Pad

〈Microsoft〉 USB接続
NEW
SIDE WINDER
Dual Strike ………¥7,800
Game Pad Pro … ¥5,800
Game Pad(15pinGame-Port) ………¥4,400
FreeStyle(USB&15pingGame-Port) ¥7,980

<Gravis Game Pad>
Stinger Game Pad(Seriaal) ………¥5,800
Xterminator Game Pad ………¥7,400
<Rockfire Game Pad>
Silver Shuttle(USB) ………¥2,800
Silver Shuttle(キーボード・エミュレーション) …¥4,800
<Suncom Game Pad>
SFX ………¥7,400
SFX Plus(USB) ………¥3,800
<JUSTY Game Pad>
UJP-6238(USB) ………¥3,800
<スピタル産業>JOYCONT(キーボード・エミュレーション)…¥4,800

Hardware

DISPLAY

SONY 19インチ
CPD-G400J
1600×1200ドットで85Hz出力可能
平面トリニトロン
¥77,600

SONY 19インチ
GDM-F400
1600×1200ドットで85Hz出力可能。平面トリニトロン
¥139,800

飯山電機 19インチ
A901H
ダイヤモンドトロンNF
1600×1200ドット 85Hz
（ノンインターレース）
AGピッチ:0.25mm～0.27mm
¥69,800

三菱 19インチ
RDF19X
ダイヤモンドトロンNF
1600×1200ドット 85Hz
AGピッチ:0.25mm～0.27mm
¥68,800

17インチモニター
〈飯山電機〉
A702H（ダイヤモンドトロンNF）………¥38,800
〈三菱〉
RDF17X（ダイヤモンドトロンNF）………¥38,800
〈SONY〉
CPD-G200J（FDトリニトロン）………¥45,800
CPD-E200J（FDトリニトロン）………¥41,800
〈TOTOKU〉
CV721X（ダイヤモンドトロン）………¥71,800
CV711R（ダイヤモンドトロン）………¥59,800

19インチモニター
三菱 RD19NF（ダイヤモンドトロンNF） …¥94,800
TOTOKU CV821X（ダイヤモンドトロン） ¥91,800

21インチモニター
SONY CPD-G500J（FDトリニトロン）…¥159,800

15インチモニター
SONY CPD-E100J（FDトリニトロン）………¥Tel

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

アメリカでは7月末に出荷されていたVoodoo3 3500TV AGP。その日本語版が、10月になってようやく販売が開始された。ゲーム用ビデオカードとしては、G400やTNT2より見劣りする部分もあるが、テレビ録画やビデオ編集といった付加価値が非常に充実している。パフォーマンステストの結果は特集2(p.101〜103)でも掲載しているが、ここではマルチメディア機能を中心にVoodoo3 3500TVの魅力を紹介する。 文/tak

MPEG2でテレビ録画が可能なビデオカード Voodoo3 3500TV AGP



Voodoo3 3500TVのパッケージには、ビデオカード本体のほかにA/Vコントロールポッドと呼ばれる接続インターフェースが付属し、このポッドを介してビデオデッキやテレビモニターと接続することが可能

2系統のビデオ入出力端子を装備 ビデオ編集に興味があるユーザーにお勧め

Voodoo3シリーズの最上位モデルVoodoo3 3500TV AGP日本語版(以下、Voodoo3 3500TV)がリリースされた。Voodoo3 3500TVは、Voodoo3搭載カードにマルチメディア機能を追加し、さらにスペックを強化した2D/3Dビデオカードだ。テレビチューナー機能や、MPEG2ソフトウェアエンコーディングによるテレビ録画機能、そしてビデオ/オーディオ入出力機能など、ビデオカードという枠を超えた能力を持っている。10月中旬時点の実売価格は3万1,800円程度で、パッケージにはDVD再生ソフト、ビデオ編集ソフト、「EXPENDABLE」(英語版)などが付属する。

テレビチューナー機能やAV入出力機能を持つため、外部インターフェースが一風変わっている。具体的には、カード背面にテレビとFMのアンテナ接続端子とA/Vコントロールポッド接続端子が付いている。A/Vコントロールポッドには、アナログRGB出力と2系統(Sおよびコンポジット)のビデオ入出力端子、そしてステレオオーディオ入出力端子が付いており、外部機器との接続はこの装置を使う。また、ビデオカード本体上に音声入出力コネクターが付いており、ケース内部でサウンドカードのAUX、LINE入力、CD-ROM入力などに接続して使用する。

1GBのHDDで 約2時間のMPEG2録画が可能

テレビ機能に関しては、テレビ番組の表示はもちろん、コンシューマーゲーム機やビデオデッキからの映像を取り込むこともできる。表示ウインドウの拡大縮小にも対応し、一部分をズームして表示するような機能もある。リモコンは、スキンの変更によって自由にデザインが選べるようになっている。チューナーの画質は、さすがに実際のテレビ画面より劣るが、思ったよりも描画は安定しており、普通に見るぶんにはまったく問題ない。

さらに、ビデオキャプチャー機能を搭載しており、テレビ番組の長時間録画(MPEG2による1時間の録画で約500MBのHDD容量が必要)や予約録画も可能となっている。まさにパソコンの中にテレビとビデオの両方が入ったようなイメージだ。録画の品質は無圧縮AVI形式(160×120ドット/320×240ドット、15fps/30fps)かMPEG2形式(320×240ドット、30fps)の中から選択できる。MPEG2形式は、ソフトウェアエンコード(Ligos社のGoMotion)のため、推奨システムがPentiumIII 500MHz以上とかなりハイスペックだ。しかしながら、今回評価に使用したPentium II 450MHz搭載機でも25fps程度の品質が得られ、じゅうぶん実用的なレベルであった。

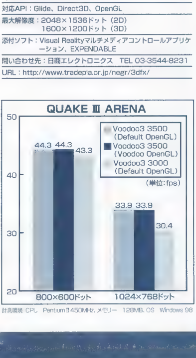
ビデオカードのパフォーマンスは Voodoo3 3000より10%向上

描画性能のほうは、動作クロックが向上した点以外は、Voodoo3 3000とまったく同じだ。動作クロックはVoodoo3シリーズ中最高の183MHzとなっており、166MHzのチップを搭載したVoodoo3 3000よりも理論上10%高速に動作する。「QUAKE III ARENA」のベンチマーク結果をグラフにして掲載しているが、1024×768ドットでは、フレームレートがVoodoo3 3000に比べて10%アップしており、ちょうど動作クロックに比例している。試しにオーバークロックを試してみたところ、192MHzまでは問題なく動作した。

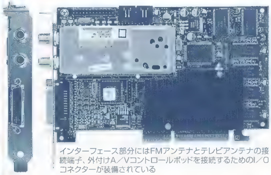
この製品の売りの一つでもあるテレビ関連機能は、おまけという位置付けではなく、むしろメインと言ってしまえるくらい機能が豊富だ。さすがに音声のデジタル入出力やDVD並みのビデオエンコードといったプロフェッショナルな環境には到底およばないが、トップクラスの3D性能と充実したソフトウェアが付いて3万円台という価格は非常に安い。パソコンは持っているが、テレビやビデオを置くスペースがないという人には願ってもない製品だろう。

製品情報

実売価格	3万1,800円(10月中旬時点)
ビデオメモリー	SDRAM 16MB
バスタイプ	AGP 2×対応
対応OS	Windows 95/98
対応API	Glide、Direct3D、OpenGL
最大解像度	2048×1536ドット(2D) 1600×1200ドット(3D)
添付ソフト	Visual Realityマルチメディアコントロールアプリケーション、EXPENDABLE
問い合わせ先	日商エレクトロニクス TEL 03-3544-8231
URL	http://www.tradepia.or.jp/negr/3dfx/



計測環境 CPU Pentium II 450MHz、メモリー 128MB、OS Windows 98



インターフェース部分にはFMアンテナとテレビアンテナの接続端子、外付けA/Vコントロールポッドを接続するためのI/Oコネクターが装備されている



テレビ/ビデオのリモートコントロールは複数のデザインが用意されており、オリジナルのデザインに変更することも可能

「QUAKE Ⅱ」に代表される3Dシューティングは、マウスとキーボードで操作するのが常識だが、その概念をくつがえすゲームコントローラーが登場した。今回紹介するACT・LABS GSは、セガサターンなどで製品化されていた"光線銃"に近いものだが、パソコン用デバイスならではの汎用性に優れている。ゲームの新しい楽しみ方を提案する、この銃コントローラーの実用性を、実際にゲームを使って試してみた。



製品には2丁の銃コントローラーとスティックタイプのコントローラーが付属する。また、銃が刺さっているベースユニットを使って、パソコンへ接続する

銃コントローラーで3Dシューティングが楽しめる ACT・LABS GS

二つの銃とスティックコントローラーの三つで製品を構成

ジョイスティックからステアリングホイールまでさまざまなタイプのコントローラーを製品化しているACT・LABS社から、銃タイプのデバイスACT・LABS GS(以下、GS)がリリースされた。GSとはGun Systemの略で、製品はベースユニットとそれにつながる二つの銃コントローラーおよびスティックタイプのアナログコントローラーの計三つのコントローラーで構成される。

GSはその名のとおり一つのシステムであり、単品で売られているジョイスティックのようなコントローラーとは製品コンセプトが異なる。システムと呼ばれる理由は、ベースユニットを採用した独特の接続形態にある。ベースユニットは、銃を設置するための単なるホルスターではなく、このシステムのインターフェース的な役割を担っている。

ベースユニットには2種類の入力ポート(VGA入力端子と二つの専用コントローラ入力端子)と、2種類の出力ポート(VGA出力端子とジョイスティック出力端子)がある。VGA入出力端子があるのは、ビデオカードからの信号を取り込むことによって銃の命中精度を向上させるためだ。VGAパススルーと聞くと画質の劣化に不安を抱く人も多いだろう。ところが、このGSでは1600×1200ドットの高解像度でも特に劣化は見られなかった。

製品付属のゲームで2丁拳銃を使ったガンさばきが楽しめる

二つの専用コントローラー端子には、付属の銃もしくはスティックタイプのコントローラーが接続可能で、その組合せは自由だ。例えば製品に添付されているゲーム「TOP SHOT」では、二つの銃を接続することによってジョン・ウーばりの2丁拳銃を楽しむことができる。また、3Dシューティングでは、銃とスティックタイプのコントローラーを接続することによって、片方の手に銃を構え、もう片方の手で移動するといった操作が可能となる。



銃は、SF映画に登場しそうなデザインを採用しているが、構造は非常にシンプル。入力ボタンは、トリガーとグリップ上にある横長のボタン(左右に一つずつ)だけだ

このように、GSはまったく新しい入力デバイスシステムであり、単なる銃タイプのコントローラーとは一線を画している。現段階では製品に付属する銃とスティックタイプの2種類のコントローラーしかサポートされていない。しかしながら、同じ接続端子を持った別デザインの銃がリリースされる予定もあり、今後、3Dシューティングのプレイ時に必要となるプレイヤーの移動に適したコントローラーがリリースされるかもしれない。

さて、最も気になる使用感だが、これが思いのほか良好であった。最初はキャリブレーション(銃と照準の調整)がうまくいかずに戸惑ったが、納得がいくまでキャリブレーションを繰り返したところ、かなりの命中精度を得ることができた。1280×1024ドットの解像度でウインドウ右上の最大化ボタンや閉じるボタンを正確に狙える程度というと、イメージが伝わるだろうか。

銃を使ってQUAKE Ⅱがプレイ可能 今後もGS対応タイトルが続々登場

キャリブレーションが済んだところでTOP SHOTを試してみた。これはいわゆる射撃シミュレーションで、クレー射撃やハンティングなど合計4種類のゲームモードが用意されている。実在するさまざまなタイプの銃が用意されており、なかなか楽しめる。銃からのトリガー入力をマウスのクリック入力に変換しているようで、基本的に銃だけで操作できる。数ドットしかない目標物でも比較的命中しやすく、マウスよりも明らかに操作性が良かった。

次に、「QUAKE Ⅱ」のGS専用MOD「glitter's Q2GUNFRENZY!」を試してみた。操作方法はいろいろカスタマイズできるが、最終的には左手で銃を構え、右手でマウスを動かすという形に収まった。これがなかなか新鮮で良い。何といっても、敵を発見してから撃ち抜くまでのスピードが異常に速い。3Dシューティングに新たな楽しみを発見した感覚だ。一つ欲をいえば、マウスを用いる代わりに移動に適したコントローラーがあると良い。GSに付属するスティックタイプのデバイスは、おそらく移動用コントローラーとして用意されていると思われるが、実際のところマウスよりも使いづらかった。

現在、すでに八つのゲームタイトルがGSに対応しているが、今後さらに「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」「SOLDIER OF FORTUNE」「SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS」など20を超えるタイトルが対応を予定している。GS対応タイトルの情報は、ACT・LABS社のホームページで紹介されているが、ジャンルは3Dシューティングが圧倒的に多く、GSの反響次第では銃タイプのコントローラーが同ジャンルの標準的なデバイスとなる可能性も高い。DirectX 8で銃タイプのデバイスがサポートされる可能性もあり、そうなると対応ゲームの数も飛躍的に増え、GSの用途はさらに広がるだろう。今回の評価で、3Dシューティングにおける銃コントローラの有用性を感じることができたため、GSの今後の展開に注目したい。

製品情報
価格:$89.99
対応OS:Windows 95/98
接続インターフェース:ゲームポート
添付ソフト:TOP SHOT (ガンコントローラー対応ゲーム)
URL:http://www.actlab.com/



コントローラーに付属するTOP SHOT。2D画面の射撃練習ゲームだが、銃コントローラーの操作を試すのには最適なタイトルだ



GS専用MODのglitter's Q2GUNFRENZY!を試してみたところ、よりリアルなシューティングが楽しめた。MODのダウンロード先は、http://www.glitterstream.net/

SECRET FILE #00057

RE-VOLT

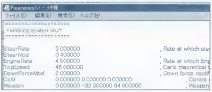
メーカー：アクレイム・エンターテインメント

車のセッティングを変えるには

ミニ四駆やラジコンは、走るだけでなく自由な改造ができることが大きな魅力だ。ラジコンカーを操るレーシングゲーム「RE-VOLT」は、メニューで車の改造を行えないのが残念なところ。と、思っていたら車の性能を自由に設定できる裏ワザを発見した。

ゲームをインストールしたフォルダの中の「CARS」フォルダに注目しよう。ここには各車のデータがフォルダごとに格納されている。フォルダ名は車名を略したものになっているので分かりにくいが、改造したい車のフォルダを探して「PARAMETERS.TXT」を開くと、エンジンのタイプ、登場スキル、最高速や加速度までを自在に設定できる。応用編として、「CAR.BMP」を編集すれば、オリジナルのカラーリングもできる。ただし、これはゲームデータを改変することになるので、事前にバックアップを取っておく方がいいだろう。

通常のチートコマンドもちゃんと用意されている。表のコマンドを名前の入力時にタイプすればOKだ。武器が自在に選択できたり、ミニカーになるなどのモードがあるのだ。



改造したい車のフォルダを探して、中にある「PARAMETERS.TXT」を開いて編集しよう。各項目に説明文が付いているので分かりやすい

RE-VOLTのチートコマンド一覧

carnival	すべての車を選択可能
sadist	すべての武器が無制限に使用できる(右Shiftキーで武器を選択)
tracker	すべてのサーキットを選択可能
tvtime	F5キーとF6キーで新しいカメラアングルを選択できる
drinkme	車がミニカーになる
urco	UFOを選択可能


「carnival」と入力すれば、隠れキャラを含めたすべての車が選択できる。パンダカーやミスティックカーもある

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00058

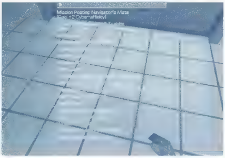
SYSTEM SHOCK 2

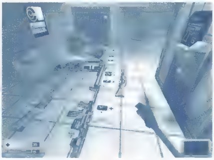
メーカー：エレクトロニック・アーツ

欲しいものが何でも出てくるゴキゲンコマンド

このゲームでは、序盤のWrenchなどの弱い武器だけでモンスターと渡り合わなくてはならず、ちと心細い。そこで、欲しいものが何でも出てくるありがたいチートを紹介しよう。プレイ中にShiftキーと；キーを同時に押すと、スクリーン上部にコンソールが現れるので、「summon_obj アイテム名」と入力する。これで望みの武器や補給物資が手に入るのだ。ただし、Reserchに必要なChemicalについては、アイテム名ではなく「Chem ＃1」のように入力するので注意が必要だ。このほかに、PSIポイントを補充したり、Skillポイントを増やすコードもある。

なお、コンソールを表示した状態でTabキーを押せば、これまでに入力したコマンドの履歴と入力可能なコマンドが順に表示される。同じコマンドを何度も使いたいときに活用しよう。


「msg_history」ではメッセージの履歴が一覧できる。かなり前のメッセージも見れるので、ストーリーを把握する手掛かりになるかもしれない


「summon_obj」を使ってアイテムを大量に出現させてみた。これだけあれば準備も万全だ

SYSTEM SHOCK 2のチートコマンド一覧

summon_obj アイテム名	入力したアイテムを呼び出す (アイテム名の前に半角スペースが必要)
ubermensch	ステータスが最強の状態に
psi_full	PSIポイントを満タンにする
show_version	ゲームプログラムのバージョンを表示する
msg_history	メッセージの履歴を表示する

「summon_obj」で入手できるChemical一覧

Chem #1	Fm (Fermium)
Chem #2	V (Vanadium)
Chem #3	Ga (Gallium)
Chem #4	Sb (Antimony)
Chem #5	Y (Yttrium)
Chem #6	Cu (Copper)
Chem #7	Cf (Californium)
Chem #8	Na (Sodium)
Chem #9	Os (Osmium)
Chem #10	Ir (Iridium)
Chem #11	As (Aresenic)
Chem #12	Cs (Cesium)
Chem #13	Hs (Hassium)
Chem #14	Te (Hassium)
Chem #15	Mo (Molybendium)
Chem #16	Tc (Technetium)
Chem #17	Ra (Radium)
Chem #18	Ba (Barium)
Chem #19	Se (Selenium)

SECRET FILE #00059

DRAKAN:ORDER OF THE FLAME

メーカー:Psygnosis社

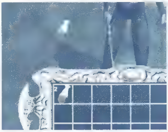
ポーションやクリスタルが無限に増やせる増殖技!

チートコマンドを使わずに、ポーションを無限に増やす方法を発見した。まず、ポーションを二つ以上手に入れよう。次に、Iキーでインベントリーを開き、ポーションをドラッグしてウインドウの外に出す。そしてドラッグしたままの状態で、服用したりフィールドに置いたりせずにインベントリーを閉じよう。再びIキーでインベントリーを開くと、なんとポーションが一つ増えているのだ。この動作を繰り返せばポーションはいくらでも増やせる。なお、ポーションだけではなくクリスタルなどの消費アイテムにも有効なので、どんどん活用してほしい。

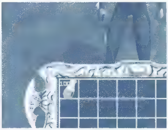
もちろん、通常のチートコマンドもいくつか用意されている。

DRAKAN:ORDER OF THE FLAMEのチートコマンド一覧

iamgod	無敵モード
smoghead	体力を全回復
debug on	デバッグモードオン
debug off	デバッグモードオフ



ポーションを選択して、ウインドウの外にドラッグ。この状態のままインベントリーを閉じよう。再びインベントリーを開くとポーションが一つ増えている



調子に乗って100個に増やしてみた。これだけあれば備えは万全。どんな敵も恐れる必要はないだろう



「debug on」のデバッグモードでは、開発者用のメッセージが表示される。画面が見づらくなるが、戦闘中は与えたダメージや敵の残り体力が表示されるので便利だ

SECRET FILE #00060

RAIBOW SIX:ROGUE SPEAR

メーカー:マイクロマウス

新作では隠密モードとマップの色選択も可能に

1998年12月号の特集で「RAINBOW SIX」チートコマンドを紹介しているが、続編の「RAIBOW SIX:ROGUE SPEAR」でも同じコマンドが使えることが分かった。さらに、マップの色設定ができるコマンドも追加されたので報告しよう。入力方法は「RAINBOW SIX」と同じでEnterキーを押してコンソールを呼び出し、コマンドを入力する。

進行経路を示す線や、通路が交錯して分かりにくい場合は「drawplan」を入力して進行経路を消そう。敵の動きを正確につかみたい場合は「aiplancolors」だ。コンピューターが操作していない人間は白く、動かしている人間は色が付いて表示される。白ければ、こちらの動きにまったく気付いていない上、移動もしていない状態ということになる。

ゲームが難しすぎる場合は隠密モードを使おう。「theshadowknows」と入力すれば、どんなに近づいても敵に気付かれなくなる。ただし、敵の注意を引き付けて人質から注意をそらすこともできなくなるのが難点。人質を殺すタイミングが早まるようなので迅速に行動しよう。



「theshadowknows」を使って船内に突入した。敵も人質もこちらに気付かないので、ゆっくり近づいて人質を救出しよう。でも、無抵抗な敵を倒すのは気が引けるかも……

RAINBOW SIX:ROGUE SPEARのチートコマンド一覧

awarenessstatecolors	マップ上のすべての人間を同じ色で表示
aiplancolors	マップ上のコンピューターが操作していない(動いていない)人間を白く表示
levelmaps	マップ上に等高線を表示
drawplan	マップ上の進行経路の表示を消す
coverpoints	マップ上に身を隠せる射撃ポイントを表示
obstaclewalls	マップ上の障害物の表示を消す
normalcolors	マップ上にいる人間の表示をデフォルトの状態に戻す
teamshadow	操作しているチームが敵に気付かれなくなる
theshadowknows	味方全員が敵に気付かれなくなる

<以下はRAINBOW SIXでも使用可能>

avatargod	味方全員が無敵に
teamgod	選択しているチームが無敵に
5fingerdiscount	フル装備
explore	ミッション条件を達成しなくてもクリアできるようになる
nobrainer	自分以外の人間が動かなくなる
bignoggin	ビッグヘッドモード
meganoggin	超ビッグヘッドモード
clodhopper	手足がひれのようになる
1-900	オーバーな動作で呼吸するようになる
turnpunchkick	人間がすべて薄っぺらくなる
silentbutdeadly	歩くたびにおならをする

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「GUNDAM CENTURY」という「STARCRAFT」のアドオンについて教えてください。ゲームの内容や、プレイ方法についてお願いします。　　（愛媛県・水谷良一）



EXEファイルを起動すると、STARDRAFTという画面になりますので、STARCRAFTを選択してください。プログラムの書き換えが無事に終われば、タイトル画面が表示されます



起動に成功すると、ユニットと建物が地球連邦軍のものに変わります

A その名のとおりアニメーション作品のガンダムシリーズをモチーフに作られたアドオンです。実行するには、まず、英語版STARCRAFTのVer.1.05以上をご用意ください。もし、「BROOD WAR」をお持ちなら、これにも対応していますので、インストールしておくと良いでしょう。ただし、残念ながら日本語版には未対応です。

使用方法は簡単で、ダウンロードした「GUNDAM CENTURY-BETA1_0.EXE」を起動すると「STARDRAFT」という画面になります。ここでSTARCRAFTを選択すると、自動的にプログラムが書き換えられてGUNDAM CENTURYがプレイできます。

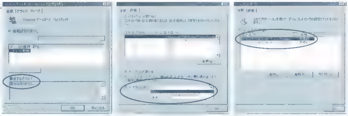
これをインストールすると、Terranのユニットや建物だけが地球連邦軍のものに変わります。ZergとProtossについてはそのままです。現在はベータバージョンのため、Yamato Gunを撃つと強制終了するなどの不具合もあります。また、ネオジオン軍のユニットについても開発中のようです。

グラフィックスだけではなく、ユニットの能力や特性にも変更が加えられています。オリジナルでは対空のみだったMissile Turretが、Federation Beam Defenseとなって対地攻撃が可能となっていたり、Siege TankがMissile Buggyとなって生産に必要なミネラル／ガスが150／100から75／25になるなど、難易度が低くなっています。また、ユニット生産や建物の建築のショートカットキーが変わるため、慣れたプレイヤーでも最初は戸惑うでしょう。

変化する主なユニットは、ValkerieがFA-ZZ Gundamに、Battle CruiserがPegasus White Baseになっているなど、ガンダムファンならおなじみのユニットばかり。キャンペーンエディターもガンダム対応になるので、オリジナルのシナリオを作って楽しんでいるプレイヤーも見かけます。ちなみに、マルチプレイでは全員がGUNDAM CENTURYを実行していなければなりません。　　（安井　勉）

GUNDAM CENTURY
http://gundamcentury.tech-base.com/

Q 今までサウンドカードにMonster Sound MX300（以下、MX300）を使っていたのですが、このたびSound Blaster Live!（以下、Live!）を購入しました。この2枚を同じパソコンに差して、二つのゲームポートにサイドワインダー フォース フィードバック プロ（以下、FFP）とサイドワインダー フォース フィードバック ホイール（以下、FFW）の両方をつなげっぱなしにしたいと考えています。A3DとEAX、FFPとFFWをゲームによって使い分けたいのですが、可能でしょうか？　（茨城県・香月　肇）



サウンドカードを2枚差し、それぞれにFFPとFFWをつないだ状態。デバイスのプロパティを見ると、リソースの競合は起こっていません（左）。しかし、ゲームコントローラのプロパティでは、どちらのジョイスティックポートに接続したのかを個別に指定できないので（中央）、FFWとFFPが同じゲームポートに接続していると認識されてしまいます（右）

A A3D対応のMX300とEAX対応のLive!を2枚差しすることによって、ゲームに応じて使い分けるというのは、私を含めて多くのユーザーがすでに実践していることで、難しいことではありません（1999年9月号で紹介しています）。

しかし、2枚差したサウンドカードのゲームポートに二つのフィードバック対応デバイスを接続する場合ですが、試してみたところ同時利用はできませんでした。同時利用以前の話として、MX300とLive!のどちらににつないでも認識できるというものですらありません。どちらか一方の決まったポートに接続したときにだけ利用できるようです。私の環境ではMX300側のみでした。

試しにMX300側のゲームポートを使用しないように設定してみても、Live!側では正常に認識することが不可能でした。なお、フィードバック機能は現在のUSBの転送速度では満足な結果が得られないために製品のリリースが遅れていますが、転送速度の問題さえ解決すれば、USBによるフィードバック機能搭載のデバイスが登場するでしょうから、このような問題は解決できると思われます。　　（Fakemoon）

Q

「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」(以下、R6:RS)のマルチプレイを快適に楽しめるユーティリティーがあるそうなのですが、使い方を教えてください。　(富山県・神岸孝明)

A

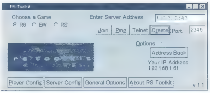
「RANBOW SIX」(以下、R6)シリーズは、マルチプレイの際に接続先のIPアドレスを毎回手動で打ち込まなければなりません。この手間を省いてくれるユーティリティーとして最もよく利用されているのが「RS Toolkit」というラウンチャーです。専用のサイトがあり、そこで配布されています。

RS Toolkitのいちばんの利点は、アドレスブック機能です。R6とR6:RSに対応しており、それぞれ五つずつIPアドレスを登録しておくことができます。アドレスブックは「RAINBOW SIX:EAGLE WATCH」には対応していませんが、そのほかの機能はシリーズすべてのタイトルで利用できます。

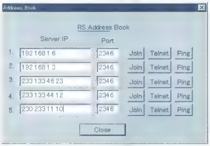
ゲームの起動も簡単で、メニューからシリーズのどの作品でプレイするかを選択し、IPアドレスを入力して「Join」をクリックすれば自動的にゲームがマルチプレイモードで始まります。先にゲームを起動しておく必要はありません。ホストになる場合は、「Create」を押すことによってゲームを立ち上げることができます。また、本来ゲームメニューから行う各種の設定も、RS Toolkitから行えるようになっています。

「Ping」ボタンは、指定IPへのping値を調べ、「Telnet」ボタンは指定IPが現在R6サーバーとして稼働しているかをチェックします。ボタンを押すとTelnetの画面になりますが、ここでエラー表示がされず、何らかのメッセージが表示されれば稼働していることになります。

機能はシンプルですが、対戦相手に合わせてプレイするゲームや接続先を簡単に選択できるため、マルチプレイを数多くこなすアクティブなプレイヤーにはありがたいツールと言えます。　(菅原有香)



IPアドレスを入力してJoinを押せばゲームが起動、マルチプレイに参加できます。また、下に自分のIPアドレスが表示されていますが、コピー＆ペースト可能なので、電子メールで相手に知らせるときなどにも便利です



よく接続するサーバーはアドレスブックに登録しておくといいでしょう

Rainbow 6 Toolkit
http://roguespear.3dretreat.com/rstoolkit/

Q

マルチプレイで音声チャットが行える「Roger Wilco」というツールがあると聞きました。入手先と使用方法を教えてください。　(東京都・中野浩二)

A

音声チャットソフトはほかにもありますが、Roger Wilcoは、マシンや回線に負担をかけにくいことや、フリーウェアであることなどから多くのユーザーに支持されているソフトです。

使用方法ですが、大まかに言うと最初にRoger Wilco で音声チャットを確立させてから、目的のゲームを起動します。

チャットの接続にはTCP/IP を使用します。起動するとメニュー画面になるので、マルチプレイと同じようにサーバーかクライアントを選び、クライアント側はサーバーの IP アドレスを入力して接続します。

オプション画面では録音、再生音量の設定のほかに、一定以上の音量がマイクに入ると自動的に音声を送るようにするか、特定のキーを押しながら話すと音声が送られるようにするかが選択できます。

ちなみに、音質は携帯電話程度なので、多人数でチャットをするとだれが話しているのか分からなくなってしまいます。2～4人ぐらいでのチャットが良いでしょう。

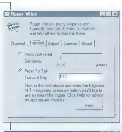
なお、Roger Wilcoを継続して使用する場合には無料の登録が必要です。登録しなくても使えますが、1回の起動につき15分間しか利用できません。

音声チャットはフライトシミュレーターの世界では広く使われています。航空機は死角が多いので連携無しには生き残ることは難しい上に、操縦かんを握ったままではキーによるチャットもできないので、素早いコミュニケーションを取る方法としても音声チャットが有効です。

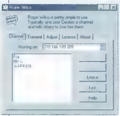
そのほかのジャンルでは、「RAINBOW SIX」に代表される戦術コンバットシミュレーションでも普及しているようです。　(Fuji教官)

Roger Wilco
http://www.resounding.com/

GGH CFS部(日本語の解説ページ)
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/9503/rw01.htm



オプション画面では、自動で音声を感知して送るか、ショートカットキーを押している間の音声を送るかが選択できます。感知する音量やキーバインドが可能なほか、マイクのボリュームも変えられます



接続すると、「Channel」バーに接続先のIPアドレスと参加者のコールサインが一覧表示されます

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

AGEOFWONDERS	AGE OF WONDERS
ARMOREDFIST3	ARMORED FIST 3
DELTA FORCE2	DELTA FORCE 2
GTA2	GTA 2
MECHWARRIOR3	メックウォーリア 3
ODN	ODN接続サインアップキット
PHARAOH	PHARAOH
RCRACER	RADIO CONTROL RACER
SPECOPS2	SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
TACHYON	TACHYON:THE FRINGE
TOMBRAIDERLR	TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION
TREADMARKS	TREAD MARKS
TRICKSTYLE	TRICKSTYLE
USAF	USAF
UT	UNREAL TOURNAMENT
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

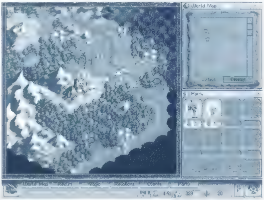
付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

戦略シミュレーション AGE OF WONDERS

オークやドワーフなどの種族が登場する、ファンタジーの世界観をベースにしたターン制の戦略シミュレーション。分かりやすいインターフェースと奥深いゲーム性を兼ね備えているタイトルだ。デモ版はマルチプレイに対応しており、メールでのやり取りでプレイする方式も選択できる。



インストール方法
①付録CD-ROMのAGEOFWONDERSフォルダに収録されている[AOWDEMO102199.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

矢印キー	マップのスクロール
Nキー	別のユニットを選択する
Mキー	ユニットの移動
Oキー	敵の動向を観察する
F1キー	チュートリアルでTIPSを再表示する

タンクバトルシミュレーション ARMORED FIST 3

迫力のタンクバトルが楽しめる「ARMORED FIST」シリーズの最新作。重厚な戦車を巧みに操って、相手の車体へ的確に攻撃を命中させなければならない。デモ版もマルチプレイに対応していて、専用サーバーNOVAWORLDでの対戦が楽しめる。最大32人までの対戦が可能だ。



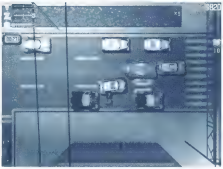
インストール方法
①付録CD-ROMのARMOREDFIST3フォルダに収録されている[AF3DEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	前進	Sキー	砲身を下に向ける
↓キー	後退	Aキー	砲身を左に向ける
←キー	左旋回	Dキー	砲身を右に向ける
→キー	右旋回	Spaceキー	砲撃
Wキー	砲身を上に向ける	Enterキー	自動照準

アクション GTA 2

交通ルールを完全無視した、派手なカーアクションが繰り広げられる「GTA」シリーズ最新作。しつこく追跡してくるパトカーとのカーチェイスはかなりスリリングだ。このデモ版では、キーボード言語を英語に設定しないと操作できないので注意してほしい。



インストール方法
①付録CD-ROMのGTA2フォルダに収録されている[GTA2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②インストール終了後、スタートメニューの[設定]→[コントロールパネル]→[キーボード]→[言語]で、[追加]ボタンを押し、「英語(U.K.)」を追加して規定値に設定してください。
③プレイする前に、キーボード言語を英語(U.K.)に切り替えてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Control」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左へ曲がる
→キー	右へ曲がる
左Ctrlキー	攻撃(武器使用)
Enterキー	車の乗降
Spaceキー	ハンドブレーキ／ジャンプ
Z、Xキー	武器選択
Tabキー	クラクションを鳴らす

コンバットアクション SPEC OPS II:GREEN BERETS

アメリカの特殊部隊GREEN BERETSを主役に据えた、「SPEC OPS」シリーズの最新作。デモ版では、ミサイルの強奪を図るテロリスト集団を急襲して、ミサイルを奪還するミッションをプレイできる。各隊員がそれぞれに持っている武器の特性を活用して、任務を遂行するのだ。



インストール方法
①付録CD-ROMのSPECOPS2フォルダに収録されている[SPECOPS2DEMOV1_1.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Control Opstions」で変更可能です。

F5キー	3人称視点への切り替え	テンキー.	右並行移動
F6キー	1人称視点への切り替え	Aキー	立ち上がる
F9キー	Scopeモード(スコープの付いた武器のみ)	Zキー	伏せる
		Tabキー	ほかの隊員への切り替え
テンキー8	素早く前進	マウス左クリック	攻撃
テンキー5	ゆっくりと前進	1～0キー	武器の切り替え
テンキー2	後退	Spaceキー	ドアを開ける／スイッチを押す
テンキー4	左を向く	[か]キー	アイテム選択
テンキー6	右を向く	Enterキー	アイテム使用
テンキー0	左並行移動	Pキー	アイテムを拾う

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

スペースコンバットシミュレーション TACHYON:THE FRINGE

宇宙戦闘機による迫力のコンバットと、広大な宇宙を探索するアドベンチャーの二つの要素をうまく融合させたタイトルだ。製品版は最大120人のマルチプレイに対応する予定。収録したデモ版では、シングルプレイでの最初の5ミッションをプレイすることができる。



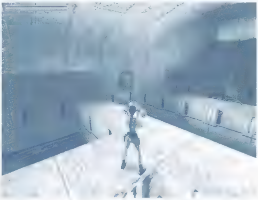
インストール方法
①付録CD-ROMのTACHYONフォルダに収録されている[TTFDEMO0.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

?キー	操作キー一覧の表示
↓キー	機首を上げる
↑キー	機首を下げる
←キー	左旋回
→キー	右旋回
テンキー+	加速
テンキー−	減速
Spaceキー	武器発射
F1～F3キー	視点切り替え

アクションアドベンチャー TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION

トレジャーハンター"ララ・クロフト"の名を世界中に広めた「TOMB RAIDER」シリーズの最新作。本作は、シリーズ第1作目よりも前の時代が舞台となっている。アイテム同士を結合して、新たなアイテムを作り出す新要素"COMBINE"によって、なぞ解きに奥行きが生まれた。



インストール方法
①付録CD-ROMのTOMBRAIDERLRフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Control Configuration」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左へ曲がる
→キー	右へ曲がる
Deleteキー	左並行移動
PageDownキー	右並行移動
.キー	しゃがむ
Altキー	ジャンプ
Ctrlキー	アクション
Spaceキー	武器を構える
,キー	トーチ(明かり)の使用
テンキー0+矢印キー	周囲を見る
Pキー	ポーズメニューの表示

その他収録ソフトのインストール方法

DELTA FORCE 2
①付録CD-ROMのDELTA FORCE2フォルダに収録されている[DF2DEMO0.EXE]をダブルクリックしてください。

メックウォーリア 3
①付録CD-ROMのMECHWARRIOR3フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PHARAOH
①付録CD-ROMのPHARAOHフォルダに収録されている[PHARAOH.EXE]をダブルクリックしてください。

RADIO CONTROL RACER
①付録CD-ROMのRCRACERフォルダに収録されている[RCDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

TREAD MARKS
①付録CD-ROMのTREADMARKSフォルダに収録されている[TREADMARKSTEST21.EXE]をダブルクリックしてください。

TRICKSTYLE
①付録CD-ROMのTRICKSTYLE フォルダに収録されている[TSDEMOLARGE.EXE]をダブルクリックしてください。

USAF
①付録CD-ROMのUSAFフォルダに収録されている[USAF.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のWINDOWS¥DESKTOP内にある[USAF DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

UNREAL TOURNAMENT
①付録CD-ROMのUTフォルダに収録されている[UTDEMO348.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

Macで遊べるネットワークゲームというと、最近では"Windowsの移植もの"という印象が強い。しかし、始めからMac向けに開発されたタイトルだって、じゅうぶん楽しめるものはあるのだ。今月は、Mac Onlyのネットワークゲーム「ARES」を紹介しよう。　文／nao

第11回 ARES

自機を操りつつ艦隊を指揮する Mac専用戦略アクションゲーム

シェアウェア化＋GameRanger対応でかつての名作が再びよみがえった

「ARES」のデモ版を以前にプレイした読者も多いことだろう。もともとはデモ版を経て、「PAX IMPERIA」などで知られるChangeling社から1998年に市販されたゲームである。それが、今回Ambrosia Software社からシェアウエアとしてリリースされたわけだ。無料で試せるようになった上、Mac用のサーバーブラウザー「Game Ranger」にも対応して、ますますマルチプレイが楽しみやすくなった。

はるかな未来、地球は"Cantharan"と呼ばれるエイリアンに占領されてしまった。君は、友好的なエイリアン"Ishiman"の助けを借りて、母なる地球を奪還すべく反撃を始める……というのが、ARESのストーリーだ。

ゲーム内容は、リアルタイム戦略シミュレーションにシューティングの要素を付け加えたもの。プレイヤーは自ら軍艦を操って敵や目標物を攻撃しつつ、艦船を建造して艦隊を編成。戦略的な行動とシューティングのテクニックを駆使して21あるミッションをクリアしていく。

簡素な2Dのグラフィックやシェアウェアであることから、一見すると、それほど注目すべきタイトルでないように思える。しかし、市販ゲームとしてリリースされた経緯があるため、ゲーム内容は決してあなどれないものだ。

一見難しいシステムだが秀逸なインターフェースで気軽に楽しめる

まずは、同社のサイトからクライアントソフトを手に入れよう。執筆時点ではVer.1.1.1が最新バージョンだ。得られたファイルを解凍後、インストールすればすぐにゲームが始められる。マルチプレイ時に活用できるGameRangerも同梱されている(画面1)。

ARESは自機を操るテクニックが勝敗を分けるゲームだ。マルチプレイに進む前に、シングルプレイで操作に慣れておこう。そのために、簡単なミッションを組み合わせた三つのチュートリアルレベルが含まれている。まずはこれを体験し、マニュアルも読みながら進めれば、説明自体は英語だが、すぐに操作を覚えられるだろう。

始めは自機を操作するだけだが、ミッションが進んでくると何種類もの軍艦を建造し、艦隊を組み、全体の指揮をすることになる。こう書くと、いかにも難しそうだが、実際はインターフェースが秀逸なので、それほど面倒くささを感じさせない。

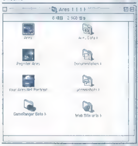
ARESのマルチプレイは1対1での対戦となる。接続は、MacOS固有のAppleTalk経由でもできるし、TCP/IPでも可能だ。しかし、TCP/IP経由での対戦の場合には、当然ながらホストのIPアドレスが分からなくては対戦できない。ここでGameRangerが役に立つわけだ。

GameRangerの使い方は1999年10月号を参照いただくとして、ここではARESに関連したノウハウを紹介しよう。まず、チャットルームで対戦相手を探すわけだが、ARESの場合はStrategyかActionにプレイヤーが集まるようだ(画面2)。さて、相手が見つかれば、どちらがホストになるかを決め、ホストはChatメニューからGather Gameを選択(画面3)してARESのルームを開こう。ホストはここでゲームの設定を行い、相手が参加してくるのを待つ(画面4)。ここでStartボタンをクリックすれば、自動的にARESがマルチプレイモードで起動する。通常は、ルーム内のチャットで対戦条件を話し合ってから起動するのがマナーだ。

ARESは、画面の連続的なズームがなかなか小気味良い味を出しているゲームだ。マップ上のオブジェクトは、離れているときは記号としてしか表示されない(画面5)。ところが、自機が近づくにつれて滑らかに拡大されていき、射程距離に入るころには、はっきり敵の形が分かる大きさになっている(画面6)。この切り替えがなかなか見事だ。

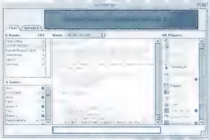
Macでも、「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」など大作ネットワークゲームが何本も控えているが、その合間にこうしたMacらしいゲームで遊んでみるのも一興だろう。

画面1



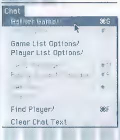
ARESのフォルダを開くと、GameRangerも同じフォルダにあるのが分かる。なお、GameRangerはアップデート版が出ると、旧バージョンでは接続できなくなる。その場合は、新しいクライアントを入手して、このフォルダを上書きしよう

画面2



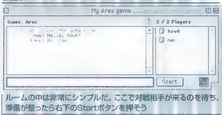
GameRangerのChat画面。現在立ち上がっているルームが左下に一覧表示されているので、ARESルームを探して接続しよう

画面3



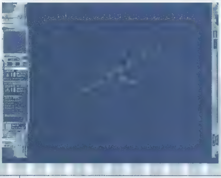
ホストになる場合は、メニューバーから「Gather Game」を選ぶ。すると、自動的にルームが開設されて、一覧に自分のルーム名が追加される

画面4



ルームの中は非常にシンプルだ。ここで対戦相手が来るのを待ち、準備が整ったら右下のStartボタンを押そう

画面5



マルチプレイ開始直後のゲーム画面は、敵やオブジェクトと離れているため、戦場のほぼ全体が映し出される。ただし、簡単な記号で表示されるため、敵の詳細な情報は分からない

画面6



オブジェクトに近づいていくと、徐々にユニットが拡大される。画面は最も拡大したところだ

関連ホームページ　Ambrosia Software社 http://www.ambrosiasw.com/　ARES http://www.arescentral.com/

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

最近、ようやくインターネットを始めました。いろいろなホームページを見ていると、やっぱり英語をもっと勉強しておけば良かったと思います。それに、世の中には、上には上がいるもんだとつくづく感心してしまう今日このごろです。　（静岡県・堀内雅史）

私も、連載コーナーIMPULSE 999のネタをインターネットで探していると、よく驚かされることがあります。1日に1000Fragを稼いだり、ソースコードを独自に解析してモジュールを作成したり、まさに“上には上”がごろごろいるんですから。どれだけの“上”がいるか知りたいなら「CLQ」(http://www.theclq.com/)がお勧め。ここは「QUAKE II」「QUAKE III ARENA」「HALF-LIFE」のランキングサイトで、世界中のプレイヤーの戦績が登録されています。自分のランクも見られるので、ぜひこまめにチェックしてみてください。　（ふく）

あの表紙は、ちょっと……。　（埼玉県・笠谷道太）

1999年12月号の、「MESSIAH」をテーマにした表紙について寄せられた感想です。実際のところ、「ちょっと」どうなのでしょうか？ “いかす”“良くない”“Play Onlineらしくない”など、さまざまな感想が予想されますが、具体的に書いていただきたいものです。なお、裏話になりますが、あの巨乳娘バージョンとは別のデザイン案もありました。なぜあのデザインに決まったかというと、編集長とアートディレクターの趣味趣向が一致したということでしょうか(笑)。ちなみに、私も1票投じました。（ヤナギ）

11月号のAthlon特集は良かった。私もAthlonを使っていますが、やはり速い。互換CPUが本家インテルを超えた記念すべきCPUですから、当然ゲームマシンとしても優秀です。ゲームでの高速性をアピールして、一気にインテルより上位の地位を目指してほしいものです。　（大阪府・林山尚哉）

1999年の秋、冬は、近年まれに見る新CPUのリリースラッシュとなりました。500MHz以上の動作周波数が当たり前となり、最高733MHzにまで引き上げられたことで、今世紀中に1GHzへ到達するのは間違いなさそうです。そして、こうした高い動作周波数のCPUが比較的安価に購入できるようになった要因としては、インテルだけでなく、競合するAMDの存在が大きい。ゲームメーカーの中にはAMDおよび3DNow!を支持している開発者が多いため、ゲーム用途で最適なCPUとして、個人的にもAthlonには大いに期待しています。また、2000年2月にWindows 2000が登場するため、二つ以上のCPUを搭載したマルチプロセッサーマシンにも注目が集まりそうで、Athlonの優位性がさらに引き出されることでしょう。　（坂之上）

古き良き時代(？)80年代のゲームのパソコン移植版を特集してほしいです。パソコン版が出ているのに、気付いていないゲームがあるかもしれないので。最近のゲームは難しくて。　（神奈川・新屋充宏）

確かに最近は難しいゲームが多くて、たまにシンプルなゲームがしたくなりますよね。80年代のゲームではないのですが、個人的には、アクティビジョンの「SPACE INVADERS」(アメリカのみ発売)に注目しています。もちろん、ただの移植ではなく、グラフィックを見ると別のゲームのように仕上がっていますが、紛れもなくあのインベーダーです。アクティビジョンは昔のゲームのリメイクという面でも熱心なメーカーなので、期待しています。　（長尾）

Network Game of the Yearは、「DELTA FORCE」です。もうこれしかないです。僕がMacからWindowsへ心変わりしたのも、友人の家でDELTA FORCEをプレイしたからです。すぐに秋葉原のショップでパソコンを買い、自分でパーツやスピーカーをそろえて、ゲームのためだけのWindowsマシンを作ったのです。やはりDELTA FORCEは最高です。続編ももうすぐ出るし、絶対買います。　（荒川区・斉藤誠）

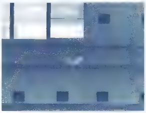
おおー!! 熱いですねー。今月号の付録CD-ROMには「DELTA FORCE 2」のデモが収録されていますので、その激しい情熱を存分にぶつけてください。なお、Network Game of the Yearは、いよいよ次号で発表されます。第2回の受賞作は果たしてどのタイトルになるのでしょうか？ 楽しみですねー。たくさんのご応募ありがとうございました。　（K児）

欲しいソフトが多すぎて、プレイ時間が足りない。1日24時間は短すぎる。　（岡山県・安本真浩）

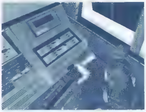
まさにそのとおり！ 編集作業の合間に新作のテストプレイをし、家に帰ればプライベートでゲームを楽しみ、できれば10時間以上睡眠を取りたい私にとって、24時間は短すぎます。できれば1日48時間制にして、増えた時間を思い切り活用してみたいものです。え？単に労働時間が少なくなっただけ？ ごもっともです。　（ま）

自慢ショット

いくつか面白いスクリーンショットが撮れたので、投稿させていただきます。「RAINBOW SIX」にて、①船の外壁に浮かぶこれは一体何？と思ったら、②この男の下半身でした。ありがちですが。　（神奈川県・都々目さとし）



①夜の港に浮かぶ貨物船。その船室のかべに、何か突き刺さっていますね



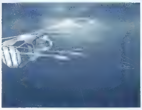
②むむ、見事にめり込んでいます。お葬式をしてあげるのも、一苦労しそうです

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Reader's Review

HOMEWORLD

宇宙のグラフィックがめちゃめちゃきれいだったので、友達の勧めもあって買ってみました。結果は大満足。リアルタイム戦略シミュレーションは操作が複雑なので敬遠していたんですが、シングルプレイでは比較的のんびりプレイできそうです。今は敵のCorrectorをサルベージしたり、Bommerをたくさん作って特攻させたり、こすい事ばかり試しています(笑)。でも、マルチプレイじゃこんな戦法、通用しないんだろうな～。　（東京都・高田勝春）



ボリュームたっぷりのマニュアルがついた日本語版は、ツクダシナジーから発売中。各ユニットのバランスを調整するアップデートパッチも近々登場予定だ

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

非常にはまります！ デモ版をプレイして衝動的に購入しましたが、僕の目に狂いはなかった。ダンジョンを広げて、クリーチャーを操り、人間どもを倒していくのは最高！ （東京都・川俣健）

欲望をむき出しにしてやってくる人間どもを、忠実なるわがクリーチャー軍団でたたきのめし、悪の帝国を繁栄させるのだ～。言うこと聞かないクリーチャーは、平手打ちナリ。 （東京都・都築雄太）

マイペットダンジョンで最強のダンジョンを作り上げ、押し寄せる人間たちが次々と倒されていくのを、にやにやしながら眺めて楽しんでいます。悪っていいね（笑）。 （長野県・清水淳）

ダンジョンキーパー2



一見単純なゲームに思えますが、練り込まれたストーリーと、うまくまとめられたシステムが、非常に良くできている。今から3にも期待します。 （兵庫県・新井高次）

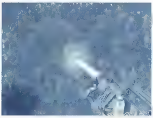
コンビニで買った「ダンジョンキーパー プレミアム」が面白くて、2も買ってきてしまいました。当分ダンジョン育成に熱中することになりそうです。 （埼玉県・大月暁雄）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
- ●DARKSTONE
- ●ヘビーギアⅡ
- ●RAINBOWSIX：ROGUE SPEAR

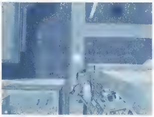
神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

「HALF-LIFE」で、Gauss Gunを使って高くジャンプすることができるのはご存知だろうか。武器の爆風を利用した移動方法としては「QUAKE Ⅱ」のロケットジャンプが有名だが、HALF-LIFEの強豪プレイヤーの間では、Gauss Gunのため撃ちをうまく活用するテクニックが流行っている。建物の2階部分や屋上など、通常のジャンプではよじ登れない所へ飛び乗るのが単純な利用法だが、さらに高度な使い方もある。ジャンプした瞬間に武器をRPGロケットランチャーに替え、ジャンプの頂点でロケットを発射するのだ。例えば、建物を隔てた反対側に敵の気配を察知した場合、Gauss Gunでジャンプして高い位置からロケットランチャーを発射すれば、敵がどこにいようとも攻撃が可能になる。ゆっくり歩いて敵を探しているようなプレイヤーでは、HALF-LIFEのマルチプレイでは生き残れないのだ。 （千葉県・Snark）



地面に向かってGauss Gunを撃ち



反動で上空にジャンプ



武器を切り替えて、空中から建物の向こうにいる敵へ攻撃！

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、下記の電子メールアドレスまでご連絡ください。応募はプロ・アマは問いませんが、平日に行われる編集部での打ち合わせにおいでいただける方に限ります。皆さまからのご応募をお待ちしております！

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F Play Online編集部 ○○○○係
または information@play-online.com
なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション

Captain Warren

Warren大尉の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、フライトシミュレーターやレーシングゲームで高度なテクニックを教授してくれるWarren大尉に、思い出のパソコンゲームの話を聞かせてもらった。

分厚いマニュアルと格闘すること数ヵ月 ステルス戦闘機で作戦行動を開始

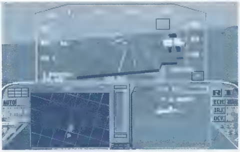
中学入学直後、貯金をはたいてパソコンと一緒に買ってきたソフト「F-19 STEALTH FIGHTER」(以下、F-19)は、筆者の人生を変えてしまった。

名前から察することができるように、こいつはF-19というステルス戦闘機をテーマにしたフライトシミュレーター(以下、FS)だ。しかし、実はこの戦闘機は実在しない。事のいきさつは、ステルス戦闘機実用化のうわさが流れたころ、イタレリ社というプラモデルメーカーがまだ見ぬF-19ステルス戦闘機の想像図を基に、なんと勝手にプラモデルを製造、販売してしまったことにある。そして、そのプラモデルを題材にして作られた、世界初の本格派ステルスFSが、このF-19だったのだ。

フライトシミュレーターのフの字も知らずに、筆者は「軍用機=かっこいい」という短絡的な思考でこのゲームを買って帰った。まず、箱を開けてぶったまげたのは、数百ページにも及ぶ分厚いマニュアル。意味不明な用語と格闘することは早急にあきらめ、とにかくゲームスタート。しかし、離陸の方法すら分からず("↑"を押せば、前に進むものと思っていたのだ!)、結局その日は、滑走路上から一歩も動けずに終ってしまった。



F-19の特異な外観が分かる。基地から立ち上っているのは、爆撃による煙である。実用的な描画方法が無かった当時は、この程度の表現しかできなかったのだ。あらためて見直すと、ここ数年のグラフィックの進化のすごさに驚いてしまう



感動するほどリアルに再現された航空母艦……と、当時は感じたものだが、今見ると、これは何?といった画像である。しかし、アレスターやカタパルトといったシミュレートの要素は、しっかり押さえられていた

負けず嫌いだった筆者は、ここからマニュアルとの長い戦いを開始した。今と違って、雑誌などにFSの攻略が掲載されることも無いし、質問できる相手もいない。インターネットのホームページなんて便利なものも無かった。だが、仮病で何度も学校を休みつつ数ヵ月、ついにこのゲームを理解することができたのである。

振り返ってみると、このF-19のゲームシステムは独創的だった。敵レーダーや戦闘機の配置図をブリーフィング画面で確認し、ウェイポイントを設定、常に超低高度(100ft以下)を保ちつつ、敵レーダー波をさまざまなセンサーで察知しながら敵奥地に潜入する。時には強硬手段に訴えつつ、目標を達成して帰還するという緊張感。10年たった今でも、同種のFSはほとんど発表されておらず、F-19での快感は忘れがたい。

ネットワーク対戦で 井戸の中から大海へ飛び出す

筆者がFSのとりこになったのは、間違いなくF-19のせいだ。だが、それを助長するきっかけになったのは、1995年に発売された「EF2000」である。KALIを使ったネットワークプレイが盛んだったこのEF2000では、ネットワーク対戦の面白さを骨の髄まで教わることになった。

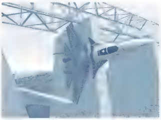
初めてのネットワーク対戦は衝撃的だった。「ここの連中で、いちばん強い奴はどいつだ? 勝負しな!」と、チャットルームに無礼な初登場を決めた筆者に、必殺技と鬼Gunsで暖かく向かえてくれた、本誌でもおなじみのFuji教官とFSサークルA.C.Eのメンバー。何年もFSをやり続け、われこそは最強、自分の必殺技からはだれも逃げられない!とうぬぼれていたにもかかわらず、対戦相手のFuji教官が、同じ必殺技をまったく同時に繰り出してきた時には、思わず大笑いしてしまった。

その後、FSを初めて買った初心者が以前の私のように路頭に迷わぬよう、PC-TOPGUNなるFS解説のホームページをインターネット上に開設し、現在に至る。興味があったら、一度のぞいてみてほしい。

ネクストインビテーション これに期待!

FLANKER 2.0

筆者がホームページ開設するきっかけとなった初代「FLANKER」からはや数年。最強のリアリティーを誇るこいつが、強化されて帰ってきた。マルチプレイの保存が可能なリプレイ機能は、ほかに類を見ない。遊覧飛行から対戦まで、なんでもリプレイに録って、後から比較検証できるというのはすごいことだ。ほかにも盛りだくさんの内容となっており、この冬、FSやるならこれしかないっ!と、断言してしまおう。



FLANKER 2.0ならではのリアルなフライトモデルは、こういった橋くぐりなどの芸当を簡単に実現することを許してくれない。FSマニアのチャレンジング精神をかき立ててくれるタイトルだ

PROFILE

Warren大尉

FS、[illegible]あらゆるシミュレーターをこよなく愛す。[illegible]マニュアルの分厚さに初心者が圧倒され[illegible]PC-TOPGUN([illegible])を設立。このホームページや[illegible]を取ることも。[illegible]の腕を磨き合う仲である。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第18回 フライトシミュレーターで使われる略語を学ぼう

今回は、良作がコンスタントにリリースされており、マルチプレイの人気も高いゲームジャンル、フライトシミュレーターがテーマ。RPGとは違って、一瞬での判断力と動作が必要なこのジャンルでは、あまり長い話をしている暇はなく、略語での意思疎通が発達している。こうしたフライトシミュレーター特有の略語や用語を紹介していこう。

フライトシミュレーター（以下、FS）をプレイする際の英会話には、RPGでの英会話と大きく異なる点がある。それは“タイプしている時間などほとんど無い”ということだ。FSでは、キーボード単体での操作は“できないことはない”というだけの話で、実際にスムーズなプレイを行うためには、ジョイスティックが必須となる。さらに、より快適なプレイのためにはジョイスティックに加えて、スロットルとラダーペダルを用意するのが理想的だ。

そうなると、交戦中は両手がふさがってしまうので、チャットはかなり困難。しかし、チーム戦ともなると、チームメイトとの連携が欠かせない。仲間との意志の疎通は、避けては通れない重要な要素なのだ。離陸前や巡航中には作戦についてじゅうぶん話し合い、交戦中は自機が置かれている状況を随時正確に、しかも短い単語で伝える必要がある。そのために、FSでは特有の短い航空用語や、独自の略語が頻繁に使用されているのだ。略語や用語さえ分かれば、話すことが少ない分、RPGの英会話より楽かもしれない。なお、メッセージ入力のために操縦かんから一瞬でも手を放す危険を回避したり、集中力がそがれる煩わしさを緩和したりするため、最近ではマイクでの音声通信を利用したプレイも普及しつつあるようだ。今回は、飛行、交戦中に使われる略語と、ミッションブリーフィングや打ち合わせ時によく使われる用語について解説していく。

●フライトから交戦中に使われる略語／用語集

RGR／CC／Copy／OK	RGRは“roger”を略したもので、いわゆる「了解、ラジャー」の意味。CCやCopyも同様の意味で使われるが、もともとは無線用語で“受信する”という意味。OKはそのままの意味だ
Over	「以上、報告を終わる、どうぞ」の意味。自分の発言を終え、相手の応答を待つ際の無線用語をそのまま利用している
UP／Airbone	「離陸した」という意味。タイプの手間がかからないUPを使用するプレイヤーが多いようだ
H2H／1 on 1	“1対1”の意味。敵機との交戦状況を伝えるときに使用する。2対2なら2 on 2となる
6	=Six o'clock。機体の真後ろ、いわゆる“6時方向”を示す。目標の位置は、自機を中心にして時計の針の方向で表す。機体の後方は視界がじゅうぶん届かないため、攻撃を受けると大ダメージにつながりやすい
C6／C ur 6	Check your 6 の略で「背後（6時方向）に注意しろ」の意味。前項を参照のこと
Dog Fight	戦闘機対戦闘機の空中戦。敵の弱点である6時方向（後方）を狙って追い掛け合う様子が、犬が互いのしっぽを追う様を思わせることからこの名が付けられた
Spike	敵のレーダー波を感知した
Contact	敵機を補そくした
Engage	目標と遭遇、攻撃を開始する
Get／Kill	敵機を撃墜した
Hit／Im hit	自機が被弾した
High	高い高度で飛行している場合を指す
Low	低い高度で飛行している場合を指す
Bingo	“燃料の残量が少ない”あるいは“燃料切れ”を意味する。本来は、機体の燃料が帰還するために消費する分しかなくなったときにこのコールを行う。すぐに帰還しなければ燃料切れを起こすという危険な状況を示すものだ
Blind	周り（視界内）に仲間の機体が存在しない状態を表す
Bogey	未確認の機体、敵か味方か不明の機体をこう呼ぶ。敵機であることが判明した時点で、その機体はBanditと呼ばれる
Bandit	敵機であると識別された機体のこと。この後状況に応じてEngage（交戦）となる
Wingman	僚機（仲間、チームメイトの機体）を表す。ただ単にmateを使うプレイヤーもいる
MIA	Missing In Actionの略。任務遂行中の機体の所在不明を示す
KIA	Killed In Actionの略。戦闘中（任務遂行中）の死亡のこと。単に撃墜されてゲームから除外されたときにも使う
Knock It Off	任務完了のこと。本来は“やっつける”“片付ける”などの意味
TOT	Time On Targetの略。目標までの予想到着時間
Kill Zone	Vertical Velocity Indicator（飛行ベクトルの上昇／下降率を示す計器）の真ん中辺りを示す。ここに敵機が来た状態が撃墜のチャンス
Lock on	目標補そくの意味。目でとらえたのではなく、ミサイルなどの照準が敵機を捕そくした状態を指す。この状態で兵器を発射する
Rookie	初心者、新米。いわゆる“newbie”と同じ。FSでは「自分は初心者です」と言うときにrookieを使うことが多いようだ
Cover **	**の援護に入ってくれ。Cover me だと「おれを援護してくれ」になる

●航空用語集

AA	Anti Aircraftの略。“対空”の意味
ACM	Air Combat Maneuversの略。空戦機動の意味
ATC	Air Traffic Controlの略。航空管制を意味する
AAM	Air to Air Missileの略。空対空ミサイル
AIM	Air Intercept Missileの略。対空迎撃用ミサイル
ARM	Anti-Radiation Missileの略。目標の発するレーダー波を追尾して攻撃するミサイルのこと
AGM	Air to Ground Missileの略。空対地ミサイル
SAM	Surface to Air Missileの略。地対空ミサイル
HARM	High speed Anti-Radiation Missileの略。高速対レーダーミサイル
ALT	ALTitude above sea levelの略。海面からの高度を示す
BVR	Beyond Visual Rangeの略。視程外距離、または目視距離外と訳される。目標が目で確認できる距離より遠くにいる場合のこと
Attitude	ピッチ（pitch）、バンク（bank）、ヨー（yaw）で表わされる飛行機の姿勢
Bank	機体の水平軸に対する左右の傾き、または自ら翼を左右に傾ける行為のこと。Roll とも言う
Pitch	機体の水平軸に対する機首角度のこと
Yaw	機体の垂直軸に対する機首角度のこと
RTB	Return To Baseの略。基地への帰還を意味する



Play Online 1

January No.019

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年1月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／
福士貴光／弥富久和

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：登勢子／株式会社東京トランスメディア／
パワーハウス／PC WORKS

写真：岡田清孝／大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー

広告担当：市原　孝

印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 2月号予告（12月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

年末に一斉に発売される大作「THE WHEEL OF TIME」「QUAKE Ⅲ ARENA」「DIABLO Ⅱ」を早くも攻略。誌面が許す限りの膨大な攻略情報をお届する。

特別企画　最先端パソコンゲームの世界 2000年に発売される話題作を一挙に公開!!

3Dシューティング「DUKE NUKEM FOREVER」、リアルタイム戦略シミュレーション「WARCRAFT Ⅲ」、RPG「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」、アクションアドベンチャー「RUNE」など、2000年に登場する全ジャンルのパソコンゲームの最新情報を網羅。これを読めば、パソコンゲームの未来が分かる。

編集後記

■そういう場面には遭遇したことがないのに、デファクトスタンダードとして認識されているものがある。例えば、昼食後のサラリーマンとOLは、公園またはビルの屋上でバレーボールをするとか、結婚式の後、そのままオープンカーに乗ってハネムーンへ旅立つ（もちろん、車の後ろには空き缶が付いている）とかである。このシーンに遭遇した人はいったい何人いるのだろう？ さて、最後に唐突ですが、次号より長尾が編集長を務めます。これからも変わらぬご愛顧をよろしくお願いいたします。　(with t)

■「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」「DAIKATANA」など、待ちに待った3Dシューティングの大作が年末にかけて多数発売される（はず）。それぞれをじっくりプレイする時間がないということよりも、最近3Dシューティングを20分以上プレイすると、指がつるようになったことが悩みの種だ。対戦中20分経過して突然奇妙な動きをし始めても気にしないでください。　（長尾）

■いまさらながら、DVD-ROMドライブを買った。早速、『タイタニック』を鑑賞したのだが、どうせなら5.1チャンネルのDolby Digitalで楽しむべきだろうと考え、さらにクリエイティブメディアのDTT2500 Digital（実売価格4万円）を買った。マンション暮らしなのでボリュームは絞っているが、タイタニックが沈没していく様子をダイナミックなサウンドで堪能できた。ホームシアターというほどではないが、5万円程度の投資で楽しめるささやかなぜいたくだった。　（坂之上）

■食べ物の味にはうるさくない方だが、二度と行きたくない飯屋が久々に現れた。口の周りを汚したおやじが注文を取りに来る、ビアグラスは薄汚れている、飯を作るのそっちのけで客と話し込む、従って飯が出てくるが遅い、便所も汚いという有様。おまけに、客の少ない店内で見苦しい夫婦げんかが延々と続いた。テレビ東京の“愛の貧乏脱出大作戦”で根性をたたき直してやりたい親父として、ぜひ推薦したい。場所は東京の三軒茶屋、ニンニク料理の店だ。　（ヤナギ）

■部屋中に積んである未読の本がだいぶたまってきて、すごい状態になってきています。1人暮しの気ままさから、とりあえず放ってあるわけですが、早急に対策を練らねばならないところですね。ここらで一つ、読書の日でも作って没頭する必要があるのかも？ ところで、私は一度開いた本は一気に読まないと気が済まないたちです。ええ、4時間でも5時間でも読み続けてしまいます。学生時代には就寝前に開いた本を徹夜で読んで、そのまま出かけるなんてむちゃもやりましたが、今はさすがに無理っぽいです。体がもちません……。（ま）

■スプラッタームービーの金字塔『死霊のはらわた』がTHQ社によってゲーム化される。私はこのニュースを知った瞬間に「これは買いだな！」と思った。『悪魔のいけにえ』のレザーフェイスの勇姿を、デスクトップの壁紙にしているぐらいホラー映画が大好きな私にとっては、早く手に入れたくてたまらないタイトルだ。もし、完成したゲームがつまらなかったとしても、80％以上の確率で買ってしまうだろう。そして購入した時点で、欲求が満たされてしまうのだ。私の消費活動は、いつもこのパターン。進歩してないなぁ。でも欲しいのさ。　（K児）

■先日、とうとう3台目のカメラを購入してしまった。すでに中型カメラが2台あったが、手軽に使えるコンパクトカメラが欲しかったのだ。選んだのはコニカの「ビッグミニF」。2万円という安さの割にはかなりの高性能で、4万円台の他機種に比べても優れている部分が多い。不要な機能を削ることで、レンズの性能を高めて値段も抑えている。シンプルな分使い勝手も良く、思うままにシャッターを押せる。これで改めて写真にのめり込みたい。　（ふく）

■出会い系チャットにどうも踏み込めない。テキストだけでは相手のことがまったく分からないからだ。友人は果敢にもチャレンジしたのだが、待ち合わせ場所に登場したのはドラクエのラスボス似の女性だったそうだ。即、パルプンテを唱えたことは言うまでもない。CCDカメラを使うテレビ電話チャットがあれば、ぜひ挑戦したい。もちろんこちらのカメラのレンズには、キムタクの写真を張り付ける予定だ。　(Y-Wing)

■2000年以降、メディアージュ、ユニバーサルスタジオジャパン、東京ディズニーシーと続々と新しいテーマパークがオープンする。テーマパーク好きの私としてはうれしいかぎりだ。しかし、日本が誇るテーマパークといえばやはりナンジャタウン。オリジナリティーのある遊び、リピーターを飽きさせない工夫など、来場者に対するもてなしを第一に考えている。ネットワーク上のサイトもそろそろ商業施設の努力を見習う時代にきているのでは？（佐伯）

広告索引／広告企業URL

表2見開き	ジーアールホームネット（ぷらら）	http://www.plala.or.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	ダイコク電気	http://www.daikoku.co.jp/netpachi/top.htm
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	メディアクエスト＜(株)マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.008,009	アートディンク	http://www.artdink.co.jp/
p.010	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.011	ハドソン	http://www.hudson.co.jp/
p.012	セガ・エンタープライゼス	http://www.sega.co.jp/
p.013～017	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/hardware/
p.018	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.019	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.020,ポスター	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.129	OVERTOP	http://messe-sanoh.co.jp/



Play Online 1 2000

株式会社デジキューブ

2000年1月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第1号通巻19号
発行人/染野正道 編集人/横田洋文 編集長/辻 英之 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)

T1117893010982

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17893-1 定価:980円 本体933円



DARKSTONE
ダーク ストーン
-日本語吹替え版-
剣と魔法が支配するウーマの世界
至福千年の時は終わり暗黒の化身が目を覚ます
かつて無い巨大モンスター達が冒険者を待つ
世界に散らばるタイムオーブの破片を集め
暗黒のドラゴンを倒せ!!
12月3日(金)発売決定
(c) 1999 Delphine Software International. Published by Zoo Corporation. Under license by Take 2 Interactive Software. 'Darkstone' and 'Delphine Software International' are trademarks of Delphine Software International. All rights reserved. 'Take 2 Interactive Software' is a trademark of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.
WINDOWS 95/98 DARKSTONE -日本語吹替え版-
エムスリイエンタテインメント株式会社
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561

日本語吹き替え版でいっそう深く ファンタジー世界に没頭できる 本格派アクションRPGダークストーン

ダークストーンの冒険者の行く手を阻む 数十種類の凶悪なモンスター

剣と魔法の世界をテーマにしたRPG「ダークストーン」は、1000年にも渡る平和を維持してきたウーマ(Uma)と呼ばれる地が舞台となる。このウーマを再び暗黒の地に変えようともくろむ暗黒僧侶ドラーク(Draak)は、最強のドラゴンを復活させてしまった。彼は自分の肉体をドラゴンに与え、その力を支配する権利を得たのだ。この邪悪な僧侶を打ち倒すには、七つに分かれて飛散したタイムオーブ(TimeOrb)の破片を集めなければならない。

ウーマの地にうごめくモンスターたちを徹底研究

ドラゴンの復活と共にウーマの地に出現したモンスターは、数十種類にも及ぶ。モンスターの中には、色によって強さや性格が異なるものが存在し、それらも含めると膨大な種類のモンスターがプレイヤーを待ちうけていることになる。それぞれの特徴を瞬時に見極め、倒していかないと、手痛い仕打ちが待っていることだろう。

出現レベル

- A:Land of Ardylおよびダンジョン1～8階
- B:Land of Marghorおよびダンジョン9～16階
- C:Land of Omarおよびダンジョン17～24階
- D:Land of Serkeshおよびダンジョン25～31階

序盤に現れるモンスター

(見本) Bat ― 名前 / ― ― 耐性のある魔法 / 一見なんの変哲もないモンスターだが、攻撃速度が早く、終盤に出現するものはなめてかかれない ― 特徴 / A B C D ― 出現レベル

名前	耐性のある魔法	特徴	出現レベル
Spider	Death Dome／Poison Cloud	序盤でのうちからPoison攻撃をしてくる数少ないモンスター。毒消しのAntidoteが必須となる	A B C D
Goblin	―	群れをなして一斉に襲ってくる。臆病な性質を持っており、近くで味方が倒されると逃走を始める	A
Orc	―	緑の肌を持った人型モンスター。これといった特徴はないが、中にはGoblinに囚われているものもいる	A
Rat	―	体が非常に小さく、狙って攻撃を当てるのが難しい。範囲魔法で一掃するのが賢明だろう	A
Rat Man	―	近くでモンスターが倒されると逃げ出す。装備した武器は手ごわそうに見えるが、しょせんは雑魚だ	A
Rat Man from the Hills	―	Rat Manとは体と武器の色が違うが、これといった特徴はない。	A
Amazon (Bow)	―	何種類か存在するAmazonの中で、序盤から登場するタイプは弓で遠距離攻撃をしてくる。接近して打ち破ろう	A B
Giant Wasp	―	たいていのフィールドで見かけることができる巨大なハチ。攻撃が当たりづらいのが特徴	A B
Lizard Man	―	Orcよりは若干強い程度の人型のトカゲ。長いやりを使って攻撃してくる	A B
Mad Rat Man	―	体に似合わないくらいの、大きななたを持っているRat Man。攻撃力が高いので、油断しないように	A B
Skeleton	Absorption	Lifeを吸収する効果を無効化してくるモンスターの中で、最初に登場してくるのがこいつだ。	A B
Skeleton Archer	Absorption	弓で遠距離攻撃をしてくる。数が多いときは予想以上のダメージを受けるので、いったん逃げるのも手だ	A B
Chief Rat Man	―	Throwing Axeで遠距離攻撃してくるRat Man。自分のレベルが低いうちは強敵だ	B
Skeleton Captain	Poison Cloud／Absorption	Skeleton Captainの中では特殊攻撃を持っていないタイプ。ほかのCaptainと比べると、1ランクほど弱い	B
Scorpion	Death Dome／Poison Cloud	色違いのバリエーションが数多くあるサソリ型モンスター。Poison攻撃には注意しよう	B C D

中盤以降に現れるモンスター

名前	耐性のある魔法	特徴	出現レベル
Chief Rat Man (Red)	Death Dome	赤いRat Manは少々性質が異なり、一層手ごわくなっている。Throwing Axeで遠距離攻撃をしてくる	C
Goblin (Rider)	Poison Cloud／Thunder／Magic Missile	Batに搭乗しているGoblin。Poison Cloudをレジストする厄介なモンスターで、攻撃速度も速い	C
Troll	Death Dome／Poison Cloud／Spark／Magic Missile	多くの魔法に耐性があり、倒しづらい。深部に出現するものは攻撃力が高い	C
Eye of Cain	Thunder／Confusion／Fear	眼球のような形をしたモンスター。Thunderをレジストしてくるが、特に気をつけるべき問題点はない	C D
Mystical Wyvern	Death Dome／Poison Cloud／Thunder／Magic Missile	多くの魔法に耐性があるので、その点には注意しよう。Poison攻撃を持っている	C D
Mystical Wyvern (Blue)	Death Dome／Poison Cloud／Thunder／Magic Missile	Fire Ballを使用してくるタイプのWyvern	C D
Skeleton Captain (Blue)	Poison Cloud／Absorption	青い色のSkeletonCaptainはMagic Missileを使用してくる。速やかに接近して粉砕しよう	C D
Skeleton Captain (Red)	Poison Cloud／Absorption	赤いSkeleton CaptainはFire Ballを使用してくる。Reflectionで反射するのが得策だ	C D
Snake	Death Dome／Poison Cloud	中盤以降で登場する。グラフィックが小さく、見落としがちなのが難点。Poison攻撃あり	C D
Spectre	Confusion／Fear／Absorption	Ghost系のモンスターで、宙に浮いているのがなんとも不気味だ。Lifeを吸収する効果は無効化される	C D
Vampire	Confusion／Fear／Absorption	攻撃速度が遅く、こちらの攻撃魔法はレジストされないので、一体ずつじっくりと片付けていこう	C D
Wyvern	Death Dome／Poison Cloud／Thunder／Magic Missile	頻繁に出現し、色のバリエーションが多いモンスターだ。Poison攻撃あり	C D

終盤に現れるモンスター

名前	耐性のある魔法	特徴	出現レベル
Amazon (Halbard)	―	終盤以降に登場するタイプのAmazon。大なたを持ち、肉弾戦を挑んでくる	D
Amazon (Shield)	―	Amazonの中でも特に攻撃速度が速く、周りを囲まれると瞬殺される可能性もある要注意モンスターだ	D
Damned Spectre	Confusion／Fear／Absorption	深部に出現するGhost系のモンスター。特殊攻撃はないので、強敵ではない	D
Druid	―	ダンジョンの小部屋の中に、少数で出現する。魔法は使ってこないので、楽に倒すことが可能だ	D
Fire Golem	Fire Ball／Poison Cloud／Absorption	Fire Ballを使用する、火の属性を持ったGolem。Ghost系と同じく、Lifeを吸収する魔法は効かない	D
Gorgon	Death Dome／Poison Cloud／Spark／Thunder／Fire Ball／FlameThrower／Wall of Fire	弓で遠距離攻撃してくる強敵だ。ただし、攻撃スピードは遅い	D
Ice Golem	Poison Cloud／Absorption	Ice Golem はSparkを使用してくる。Wizardが召喚してくることもある	D
Medusa	Magic Missile／Confusion／Fear	名前のイメージと異なり、浮遊する球体モンスターとなっている。Magic Missileを使用してくるのがポイント	D
Spider (Large)	Death Dome／Poison Cloud／Spark／Confusion／Fear	Fire Ballを使用してくるが、ドアを通過できないという特徴があるので、うまく利用しよう。	D
Warrior	―	ダンジョン深部に登場する人間の戦士。これといった特徴はないが、油断は禁物だ	D
Wizard	攻撃魔法すべて／Confusion／Fear	Fire Ball、Magic Bombを使用してくることに加え、Ice Golemも召喚する強敵。Invocationで対抗することが可能だ。	D

世界を救うべく立ち上がった 8人のキャラクターたち

戦士(Warrior) アマゾン(Amazon)



戦士とアマゾンは強靭な肉体を武器とし、肉弾戦をにおいては右に出るものはいない。その反面、魔法に対してはむとんちゃくで、使うことはおろか習得することさえ難しい。武器を振る速度が最も速く、攻撃力(STR)がずば抜けて高いという特徴を持っている。彼らは武器を扱うことに長けているために、戦いで疲弊した武器を自分で修理することができる。また、精神集中によって一時的に攻撃力を増したり、フィールド上から食料を探し出すこともできたりと、生き残るためのスキルを習得していくことができる。

魔術師(Magician) 魔女(Sorceress)



長年に渡る知識の積み重ねによって、強大な魔法の力を手に入れたのが、彼ら魔法使いたちである。肉体を酷使することをせず、知識を得ることにすべてを費やして生活しているので、きゃしゃな外見をしている。精神力(MAG)が高いことに加えて、魔法力(MANA)が多いのが特徴。アイテムにかけられている魔法を感知したり、鑑定できるスキルを持っている。また、アイテムに対して魔法を付与できるのは、彼らだけである。

盗賊(Assasin) 女盗賊(Thief)



音もなく近寄り、瞬時に相手の息の根を止めるのは、彼らだけに許された戦い方である。暗殺術だけでなく、飛び道具にも習熟し、弓を射る速さはだれにも引けを取らない。また、俊敏力(DEX)が高いので、攻撃をはずすことはめったにない。アイテムを入手するということに関しての知識が深く、アイテム鑑定や商人に対しての交渉術に長けている。加えて、わなの感知や解除といったスキルを数多く習得しているのが特徴だ。ただし、気をつけなければいけないのは、彼らがアイテムをかすめ取るスキルも合わせ持っているということだ。

修道士(Monk) 修道女(Sorceress)



神への信仰心が厚く、その恩恵として偉大な力を借り奇跡を起こすのが彼らである。日々の修行によりVIT(耐久力)を高くでき、肉体と精神のバランスがよいのが特徴である。防御力を高めたり、わなを発見して無駄なダメージを被らないような防御系のスキルを習得していける。また、他人にかけられた呪いを解いたり、癒したりするのは、彼らの独壇場である。


scanned & edited
by kitsunebi